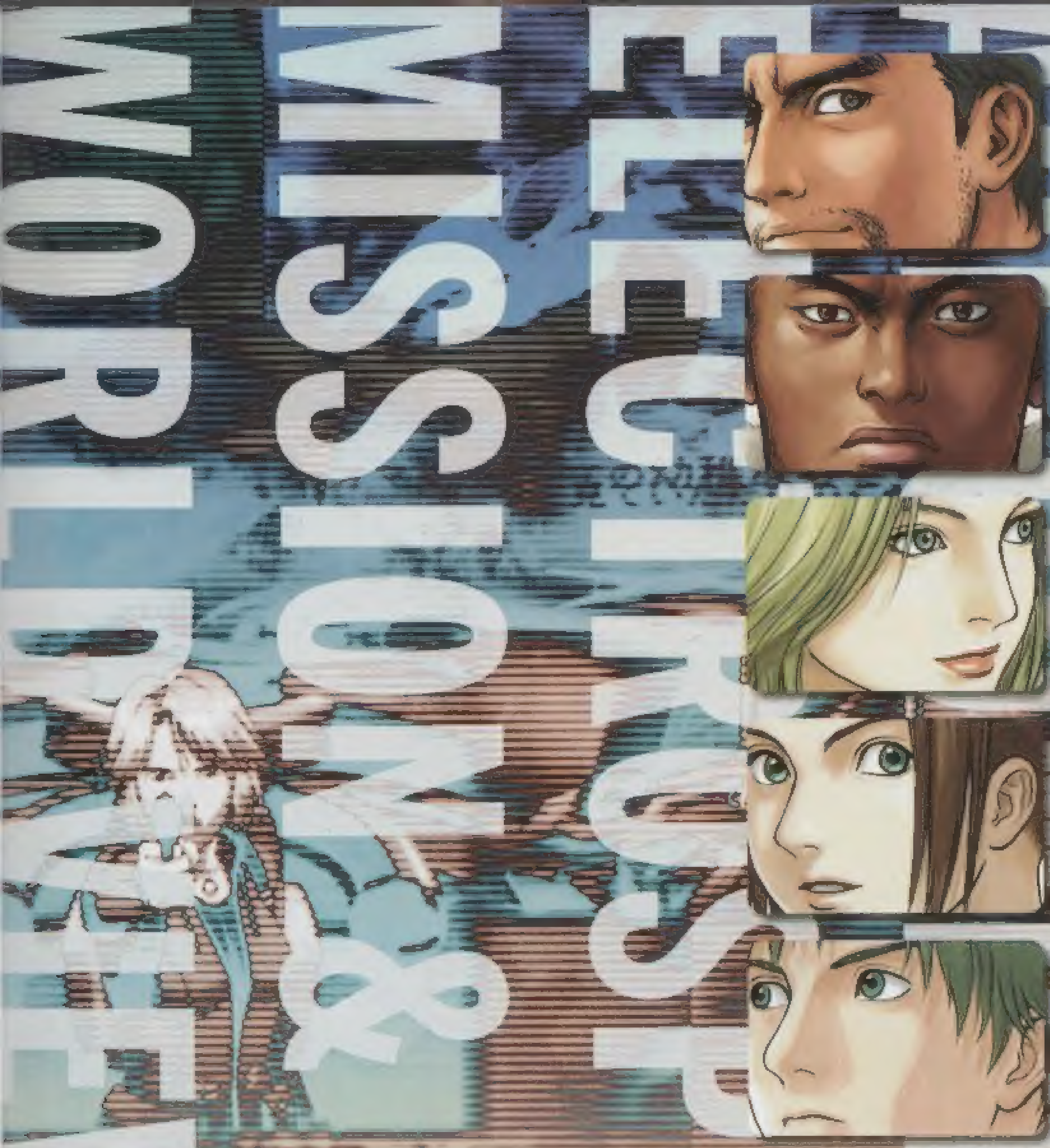


ACE COMBAT 3
electrosphere
MISSION & WORLD VIEW

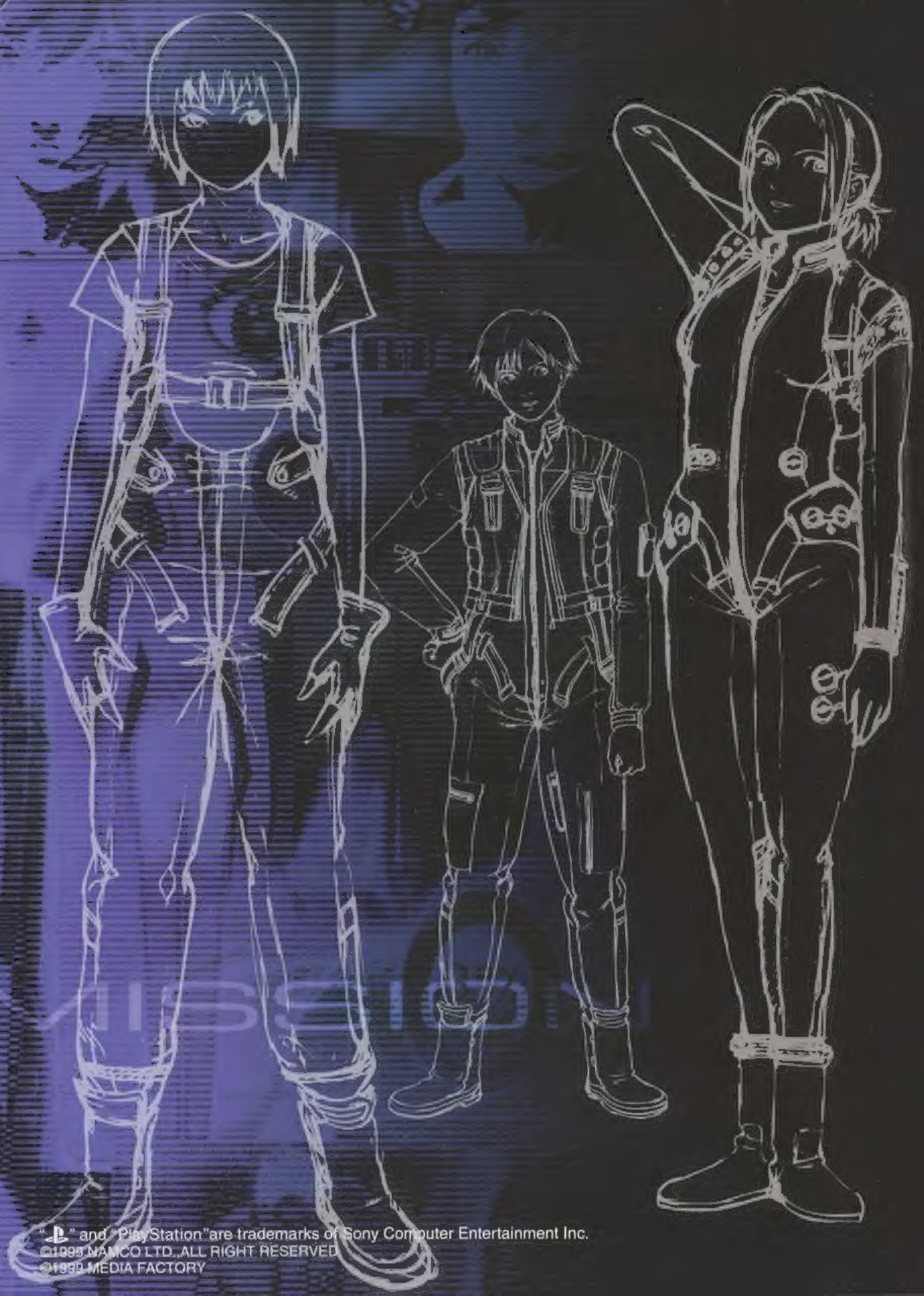


CB's PROJECT 編著

A9A.F. SCAN
Digital Imported By JAPP



PlayStation
じゅげむBOOKS
namco
MISSION WORLD VIEW
ACE COMBAT 3
electrosphere
エースコンバット3 エレクトロスフィア
ミッション&ワールドビュウ
CB's PROJECT 編著



" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©1999 NAMCO LTD.,ALL RIGHT RESERVED
©1999 MEDIA FACTORY

ACE COMBAT 3
electrosphere
MISSION & WORLD VIEW

CONTENTS





RENA

わたし…この先飛び続けられるのなら、
この先、どんな罪でも背負おうと思ってるのは、真実よ
…子供の頃、わたし、機械になりたかった
わたしは、わたし自身の身体に裏切られ…。その時、心に決めていたの
人間としての心を捨てて、手に入れたこの翼だけは、絶対に離さないって…



UPEOシナリオ

UPEOのSARFに入隊したプレイヤーは、レナ、フィオナ、エリックといった同僚パイロットたちと出会う。感情を押し隠したマスコミの寵児レナ、プレイヤーにライバル心をもつフィオナ、そして密かにフィオナに好意を抱くエリック。次第に彼らと打ち解けた頃、上司であるパーク司令がUPEO代表のクラーソンに刃を向けるのだった……。

ERICH

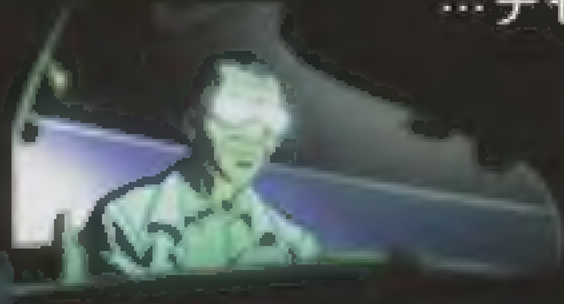
…何がUPEOだ。
…人殺し以外に、何ができるっていうんだ
そのためなら仲間も撃ち落すのかよ!

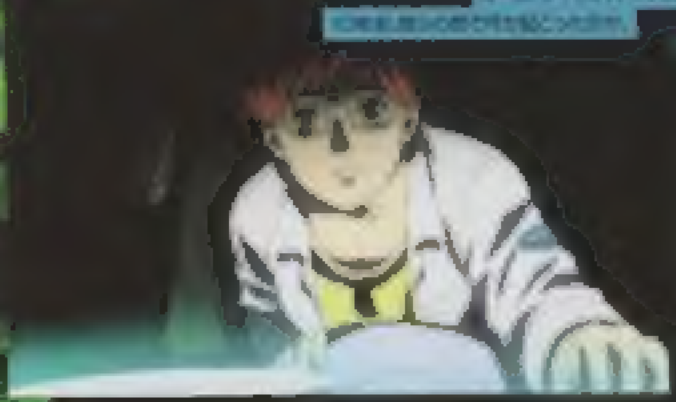




DISION

危険のない賭けなど…
どんな人間でも、夢が希望となり
理想が現実としてかなうと欲が生まれる
…そう、本当の私には、すでに肉体など存在してない
…ナゼ、オレは、まだシンデいないンダ
…ヨーコ…





GENERAL RESOURCE シナリオ

アビサル・ディジョンという人物に興味を抱き、GR社のGRDFに入隊したプレイヤー。だが42歳のエースパイロット、ディジョンからは、GR社への忠誠心は微塵も感じられなかった。そして突然ディジョンはクーデターを引き起こす。革命組織「ウロボロス」を結成したディジョン。彼が隠す過去の癒されない傷が解き明かされる。

KEITH

あれは、俺の知ってる、俺の相棒だった、
ゼネラルのエースだった…俺の親友だった…
別人だ。奴は、もう、どこかで死んだ
だから、俺は、奴の名をかたる、あれ、を、
かならずこの手で、この世から、消す



電脳空間 エレクトロスフィア electrosphere

DISION

騙されただと…。
オマエはオマエの幼稚な夢を
見ていただけのくせに…。





ディジョンに葬られるレナを見て
「ウロボロス」の在り方に疑問を抱くシンシア。

肉体に固執するから、
死んだら何も残らなくなっちゃうのに……
もう、わたし、どこにも行くとこなくなっちゃった
ここは、私の思っていた場所だと信じてたのに……

OUROBOROSシナリオ

UPEO、ニューコム、そしてウロボロスと戦地を換えてきた。ウロボロスについたのは、組織の謳う「革命」のためなのか、夢を追い続けるシンシアに協力したくなったからなのかはわからない。だが、シンシアは自分の追い続けた夢を託す相手を間違えてしまった。「ウロボロス」は彼女の求める理想の集団などではなかったのだ。

シンシアはディジョンに訴える。
自分の理想が正しいものだと証明するために。



CYNTHIA

サイモンもまた、復讐の道具として
シンシアを利用しようとしていた。



SIMON

その化け物を止めるつもりなら応えろ。
協力するぞ。



たったひとりの姉と、
最後まで分かり合えなかった後悔で
フィオナは眠れない夜を過ごす。

かつて、姉妹が仲良く過ごせた頃の写真。
シンシア23歳、フィオナ18歳。

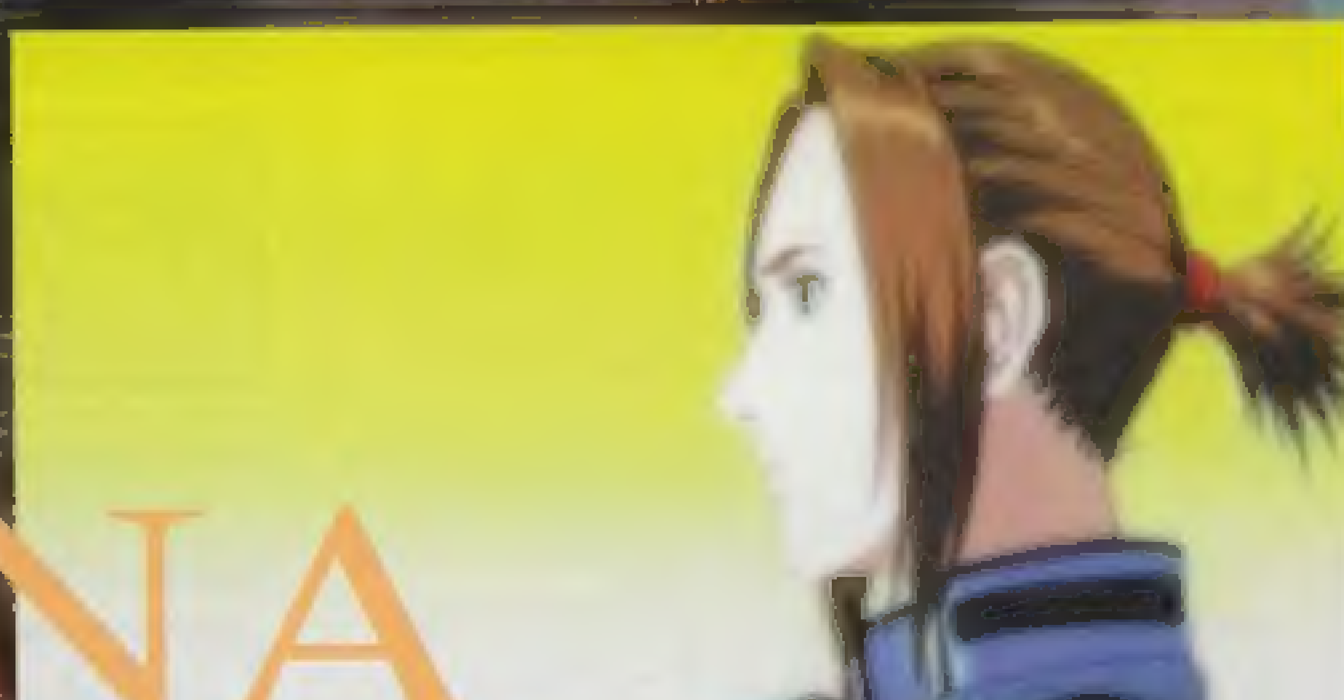


CYNTHIA



それからフィーはね、
私にとってたったひとりの妹でもあるの。
だから、個人的にもあなたには、
すごく感謝してる。
私が欲しいのは、
選ばれた者が手にすることのできる、
新しい世界への扉をこじ開ける力よ…

いつまでも、姉さんは、同じ。
夢を見るなら眠ってる時だけにしてよ
あんまり馬鹿だから、しょうがないでしょ。ね。
わたしが悪いんじゃないでしょ
この空と、キミを忘れない。
それから、シンシアのいた、空…



FIONA

NEUCOMシナリオ

フィオナを救うためにプレイヤーに残された選択肢は、かつての敵であったニューコム社に救援を頼むことであった。ニューコム、NEUのエースパイロット、シンシアは妹との再会を心から喜ぶ。そしてフィオナも姉と一緒にいられることを喜ぶのだが……。狂信的なまでに電脳化を望むシンシアとフィーの姉妹の間にやがて深い溝ができる。

neucom inc.

戦闘機兵器ファイル

USEAの戦闘機で使用される兵器は、機銃系とミサイル系に大別され、それぞれ1種の武器を選択することになる。ただし戦闘機の種類や各ミッションによって装備可能兵器が大きく異なる。そのため機種選択の際には性能だけでなく、兵装にもじゅうぶんな注意払わなければならない。以下では機銃系6種、ミサイル系7種のそれぞれの兵器について解説してあるので、装備選択に際して参考にしていただきたい。



MACHINEGUN 機銃系



機銃系は戦闘機の兵装でもっとも基本的なものである。かつて誘導ミサイルが登場した際に機銃系の兵装を持たない戦闘機も登場したが、空中戦や地上攻撃での有効性が認められると再び装備されるようになる。最大の利点は射撃装置が簡単でミサイルより経済的であること。反面、弾丸自体が推進力を持たず、どんなに初速が速くともいずれは空気抵抗や重力によって減速してしまう。そこで射撃による有効な命中弾を与えるためには、できるだけ目標に接近する必要が出てくる。つまり機銃系の武器を使いこなすには戦闘機の操縦にも長けていなければならないのだ。

VULCAN
バルカン　SOLID



機銃系のなかでもっとも広く普及している兵器。連射性能が抜群で、対戦闘機戦で敵の素早い動きに対応するためには有効な兵器である。ただし攻撃力は機銃系中最低なので、撃墜するためにはより多くの命中弾を与える必要がある。

PULSE LASER
パルスレーザー　ENERGY



ニューコム製戦闘機のみに装備された最新鋭機銃。機銃といっても実弾ではなくエネルギー弾を発射する。性能的にはバルカンと大差はなく攻撃力、射程がわずかに優れている程度である。ニューコム版バルカンといったところか。

HEAVY MACHINEGUN
ヘビーマシンガン　SOLID



バルカンを上回る攻撃力は魅力だが、射程が非常に短く癖のある兵器と言える。そのため戦果を上げるにはそれだけ標的に接近する必要があり、自機のダメージが大きい場合や敵の防御が堅固な場合はかなりの危険を犯さなければならないだろう。

LASER CANNON
レーザーキャノン　ENERGY



攻撃力、射程ともに機銃系最高の性能を誇るが、まったく連射ができない。実験的な要素が強く、レーザーキャノンを搭載している機体は現在確認されていない。未確認情報ではあるがニューコムが開発中の新型戦闘機に搭載されているとの噂もある。

CANNON
キャノン　SOLID



ヘビーマシンガンの攻撃力をさらに向上した兵器がキャノンである。実弾系の機銃兵器中最高の攻撃力を持ち、その威力はレーザーキャノンにも匹敵する。しかし、連射速度や射程はそれほどでもないので一撃離脱を心掛けるべきだ。

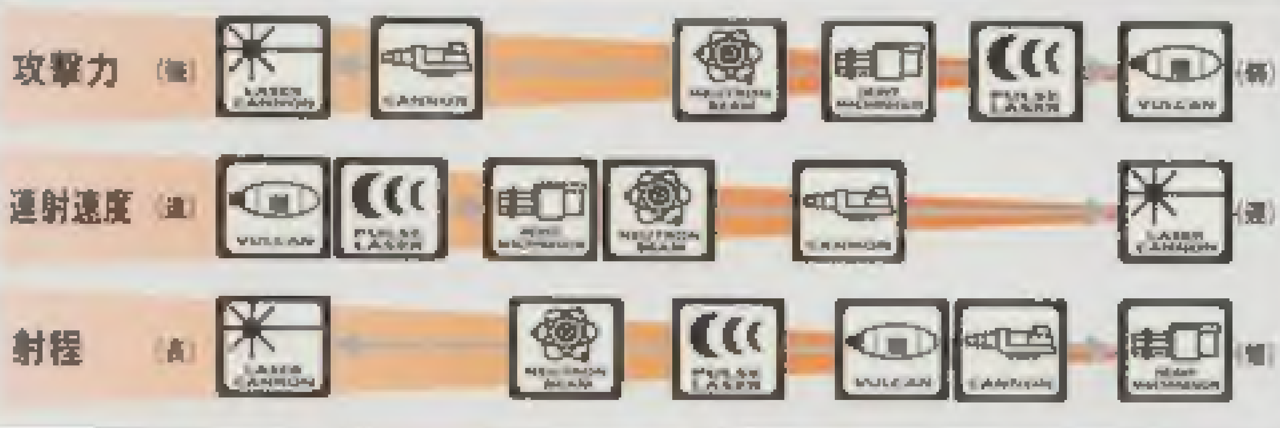
NEUTRONBEAM
ニュートロンビーム　ENERGY



原子を構成する粒子を集束し発射する。各能力ともに高レベルで、使い勝手が非常に良い。しかし、大気中では粒子が拡散してしまうため宇宙空間のみで使用が可能。現在、ニュートロンビームを搭載している戦闘機はニューコム製のR-352のみである。

機銃系性能比較表

右は機銃系兵器の攻撃力、連射速度、射程の各性能を比較したものである。攻撃力、射程は最高だが、連射速度が最低のレーザーキャノンのように、どの兵器も一長一短なので選択は慎重に。



MISSILE ミサイル系



戦闘機の対空対地戦両面で主力となるものがミサイル系の兵器である。機銃系に比べ威力、使い勝手共に格段に優れており、特に誘導機能は大きな利点である。射程距離内に標的が入りロックオンした状態で、ミサイルを発射すればかなりの確率で命中するだろう。ただし一度に発射できる弾数は限られており、次弾の装填にも多少の時間がかかるため、攻撃に失敗した場合の危険は機銃系よりも高いといえるだろう。機銃系はあくまで補助的な兵器だが、ミサイルはミッションの成否にも直結する重要な武器であり、その選択には細心の注意が必要だ。

MISSILE
ミサイル　SOLID



対空対地どちらにも有効な万能ミサイル。初期装備であるにもかかわらず攻撃力、連射速度ともに平均的な性能を持ち、射程は全ミサイル中最高と非常に使いやすい武器である。全ミッションを通じての活躍が期待できるだろう。

SHORT RANGE MISSILE
短距離ミサイル　SOLID



ミサイル同様に対空対地兼用。連射速度はミサイル系で最高だが、射程はミサイルと比べて約1/3とやや短い。そのため確実に命中させるためには標的に肉薄しなければならず、パイロットの操縦技術がより重要となってくる。

GROUND MISSILE
グランドミサイル　SOLID



地上の標的まで地形に沿って飛行するミサイル。地上物を破壊するためにもっとも適した武器であり、地上攻撃が主目的のミッションでは重宝するだろう。また通常装備可能ミサイルで攻撃力がもっとも高い。ちなみに対空戦ではミサイルが発射される。

M.I.R.V
多弾頭ミサイル　SOLID



着弾直前に弾頭が4つに分裂し標的を攻撃する対空対地兼用ミサイル。弾頭ひとつの威力はそれほどでもないが、数が多い分だけ命中確率は高い。確実にダメージを与える場合や標的の耐久力が低い場合などに有効なミサイルといえる。

PLASMA BEAM
プラズマビーム　ENERGY



ニューコムの最新技術を導入した兵器で、電子と陽子を電離共鳴させ加速し発射するビーム砲。ニュートロンビームと同様、現段階では宇宙空間のみで使用可能なためニューコム製のR-352専用武器となっている。各能力はミサイルと同等。

ミッション限定ミサイル





SPREAD BOMB
スプレッドボム　SOLID



ミッション14、27、28、42、43限定兵器。誘導機能を持たないためミサイルサイトによる発射が必要となり、機体を爆弾投下位置まで誘導する必要がある。ただし対空戦ではミサイルが発射される。

ANTI-NANOBITE BOMB
アンチナノバイトボム　ENERGY



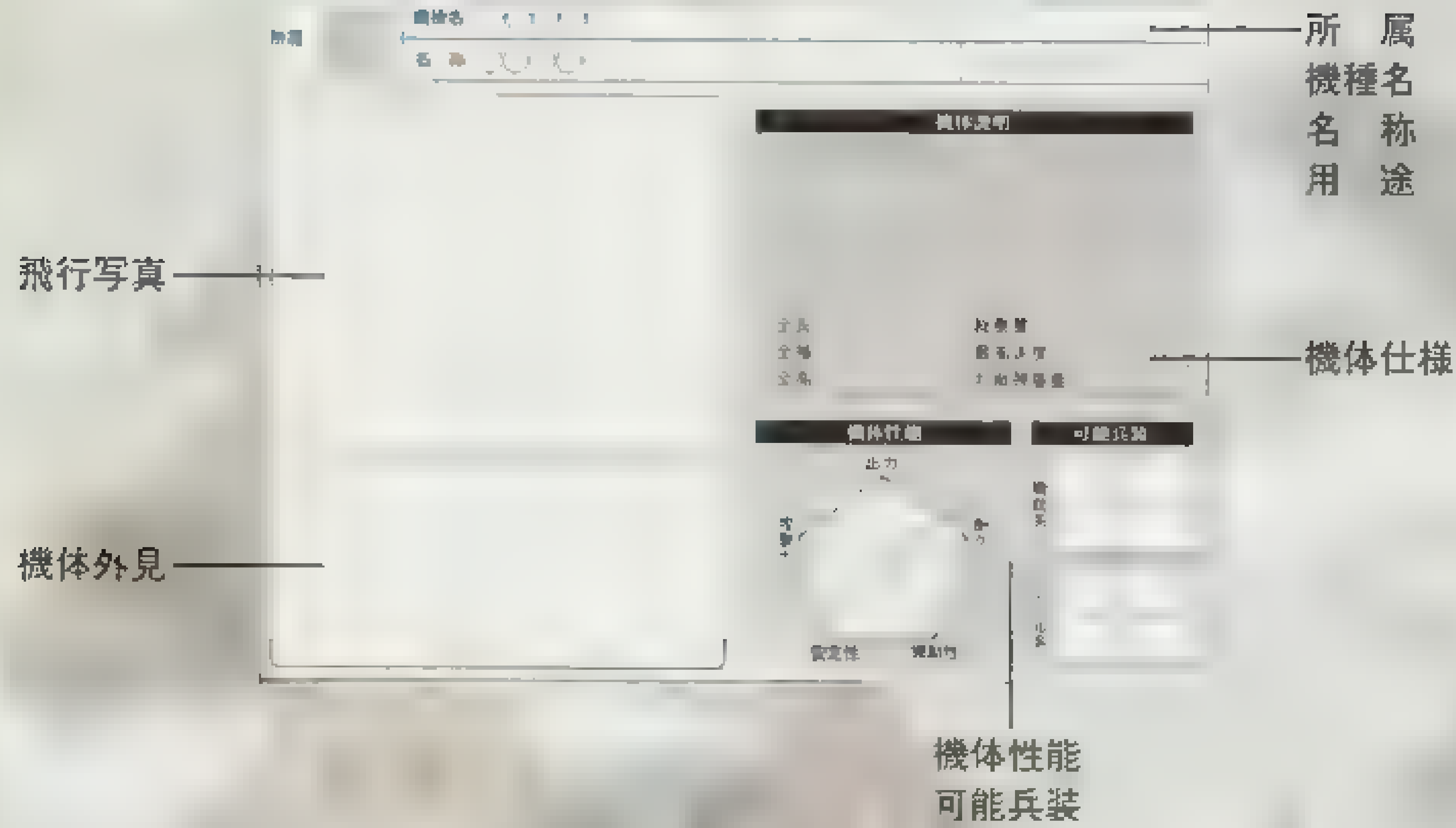
ミッション13限定兵器。着弾時に「ワクチン・ナノバイト」を放出し、粒子状ロボット「ナノバイト」を破壊する。放出範囲が広いため一撃で複数の標的を攻撃することもできる。誘導機能がない点はスプレッドボムと同様。

ミサイル系 性能比較表

ミサイル系はそれぞれ特徴が大きく異なるため、性能以上に各ミッションの目的に合った兵器を選択することが重要となる。また、特定ミッションのみで使用可能な兵器もあるので注意が必要。

攻撃力	(強)	SPREAD BOMB	ANTI-NANOBITE BOMB	GROUND MISSILE	MISSILE	SHORT RANGE MISSILE	PLASMA BEAM	M.I.R.V. (弱)
連射速度	(速)	SHORT RANGE MISSILE	MISSILE	GROUND MISSILE	PLASMA BEAM	M.I.R.V.	SPREAD BOMB	ANTI-NANOBITE BOMB (遅)
射程	(長)	MISSILE	PLASMA BEAM	M.I.R.V.	SHORT RANGE MISSILE	GROUND MISSILE	SPREAD BOMB	ANTI-NANOBITE BOMB (短)

USEA戦闘機ファイル



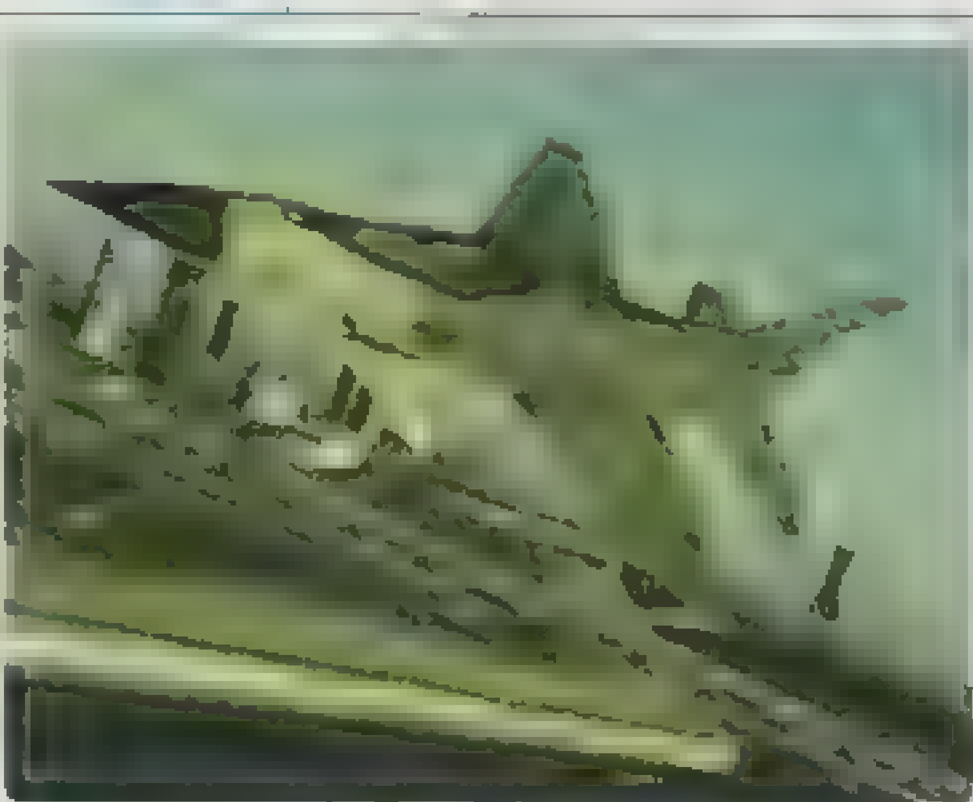
語句説明

所　属	当該機種を、自機として使用できる団体	
機種名	正式名称	
名　称	一般に呼ばれる機体名。	
用　途	FIGHTER	戦闘機
	ATTACKER	攻撃機
	F/A	戦闘攻撃機
	ADVACED FIGHTER	先進的戦闘機
	STRATO FIGHTER	高高度戦闘機
	STAR FIGHTER	宇宙戦闘機
全　長	機体の長さ	
全　幅	機体の幅	
全　高	機体の高さ	
総重量	機体の重さ	
最高速度	機体の最高速度	
対被弾重量	機体の頑丈度。「LIGHT」「NORMAL」「HEAVY」の順で機体が頑丈になる。	
機体性能	自機として操縦する際の性能 グラフが外円に近いほど、高性能であることを表す	
出　力	機体のエンジンパワーを表し、最高速度に影響する	
攻撃力	機体の攻撃力を表す	
安定性	機体の挙動性能を表し、空中での安定性に影響する	
機動性	機体の運動性能を表し、空中での格闘戦能力に影響する	
耐久力	機体の耐久力を表し、被弾時のダメージに影響する	
可能兵装	装備可能な兵装をマークで表示。各兵装の詳しい性能は「戦闘機兵器ファイル」(8〜9ページ)を参照	

所属　機種名 **F-16XF　Gyrfalcon**

名　称 **ジャーファルコン**

用途／FIGHTER





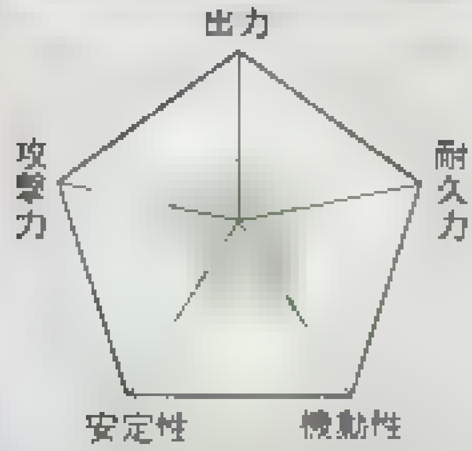
機体説明

ベトナム戦争や中東戦争で改めて戦闘機の格闘戦能力が重要視され、小型軽量の制空戦闘機の必要性が叫ばれるようになる。F-16はその要求に応えるために、安価生産を基本に開発された機体である。F-16XFはこのF-16の空戦能力をさらに高めるために旋回性、上昇能力などの向上が図られている。外見上ではエアーインテーク下方のカナード翼が特徴的

全長	15.08m	総重量	11372kg
全幅	9.45m	最高速度	2856km/h
全高	5.36m	対敵弾重量	LIGHT

出力/6　攻撃力/6　安定性/6　機動性/8　耐久力/5

機体性能



可能兵装

機銃系

ミサイル系

所属　機種名 **F-15S/MT　Eagle＋**

名　称 **イーグルプラス**

用途／FIGHTER





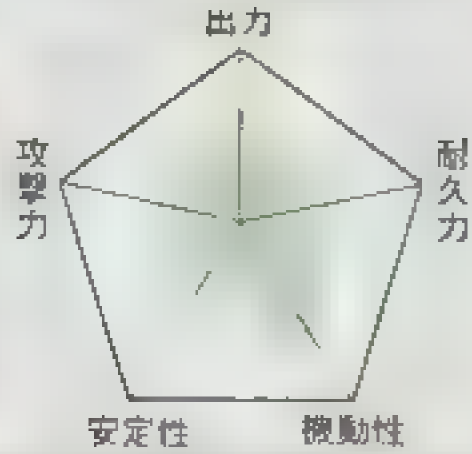
機体説明

F-15は戦闘機の爆撃機化を反省して開発され、大推力エンジンと機体の小型化により機動性の強化が図られた機体である。その空戦能力は20世紀最強といわれる。F-15の改良型であるF-15S/MTは、従来の主翼にカナード翼を追加しエンジンを推力偏向ノズル装備型に変更することで、操縦性と機動性をさらに高めることに成功したバランスの良い戦闘機である

全長	19.43m	総重量	36740kg
全幅	13.05m	最高速度	3304km/h
全高	5.63m	対敵弾重量	HEAVY

出力/10　攻撃力/7　安定性/6　機動性/8　耐久力/8

機体性能



可能兵装

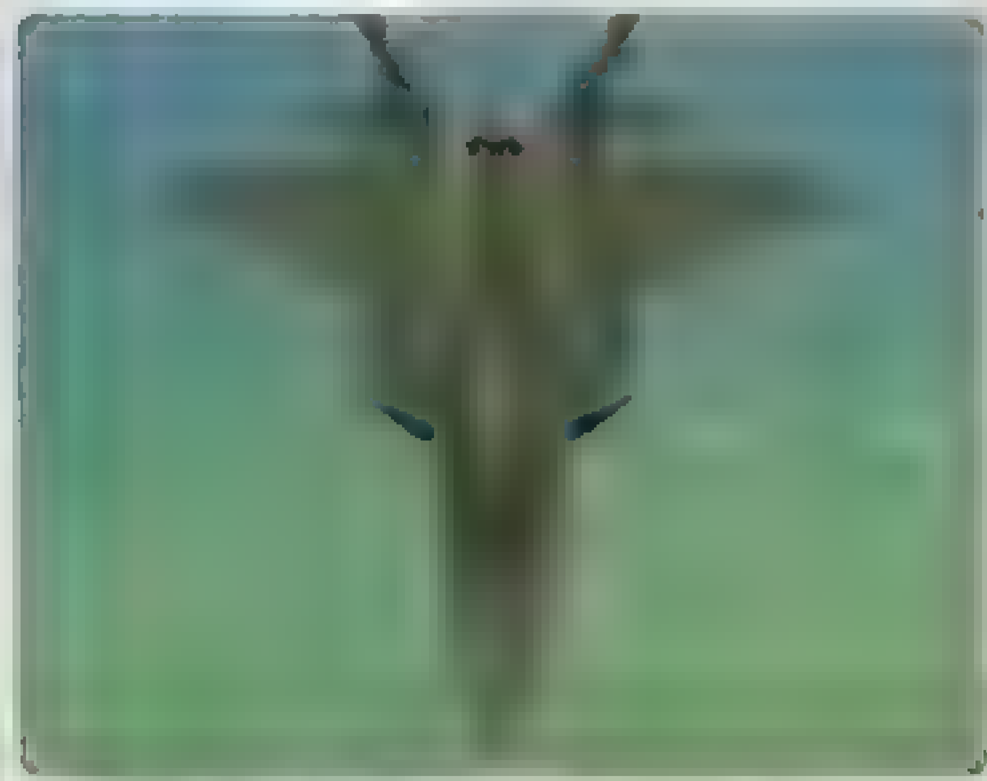
機銃系

ミサイル系

所属 機種名 **F-22C Raptor II**

名称 **ラプターII**

用途／FIGHTER





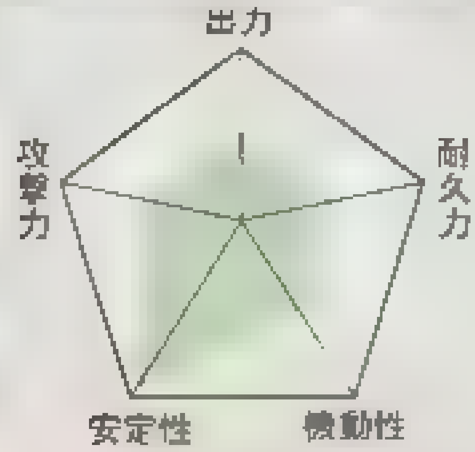
機体説明

F-15に代わる次世代戦闘機として開発されたF-22は、機体断面を菱形にすることでステルス性能を向上させるいっぽう、アフターバーナーなしでのスーパークルーズ（超音速巡航）も可能であった。このようにF-22はステルス戦闘機、制空戦闘機の両面で優れた性能を発揮した。そしてF-22Cは、F-22の量産化にあたりコスト面で削除されたエアブレーキを再度取り付け空戦能力の向上を目指している。この結果、安定性に関しては現在配備中の戦闘機で最高の性能である

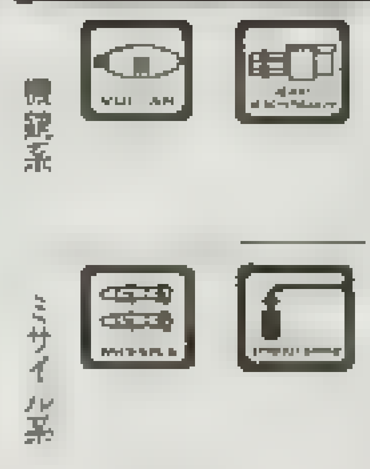
全長	18.92m	総重量	27200kg
全幅	13.56m	最高速度	2856km/h
全高	5.05m	対敵弾重量	NORMAL

出力/8 攻撃力/8 安定性/15 機動性/8 耐久力/8

機体性能



可能兵装

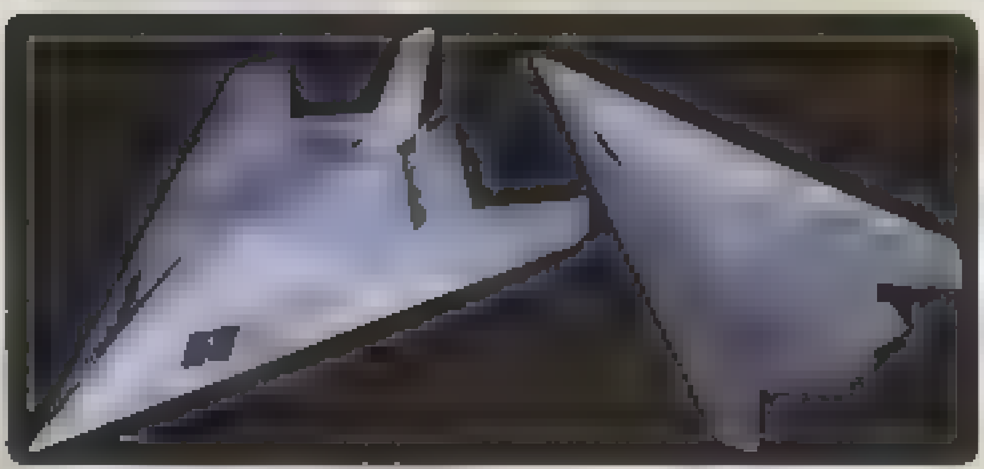


所属 機種名 **A/F-117X NAV Hawk**

名称 **NAVホーク**

用途／ATTACKER





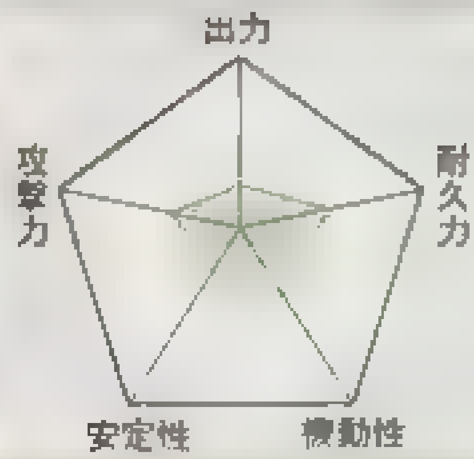
機体説明

世界初の実戦配備ステルス戦闘機F-117は、機体表面に電波吸収材を使用してレーダー電波の反射を減らし、さらに形状を直線で構成された多面形とし反射方向を限定することで、レーダーに映りにくくした戦闘機である。このF-117をエンジン、水平尾翼、爆弾倉の拡張を主に改良を加え、より汎用性を増した機体がA/F-117Xである。しかし、F-117は初期のステルス技術で開発されたため最高速度や兵装を犠牲にしており、改良型のA/F-117Xにもその傾向が見られる

全長	20.08m	総重量	23814kg
全幅	13.2m	最高速度	2324km/h
全高	3.78m	対敵弾重量	NORMAL

出力/4 攻撃力/6 安定性/4 機動性/6 耐久力/8

機体性能



可能兵装

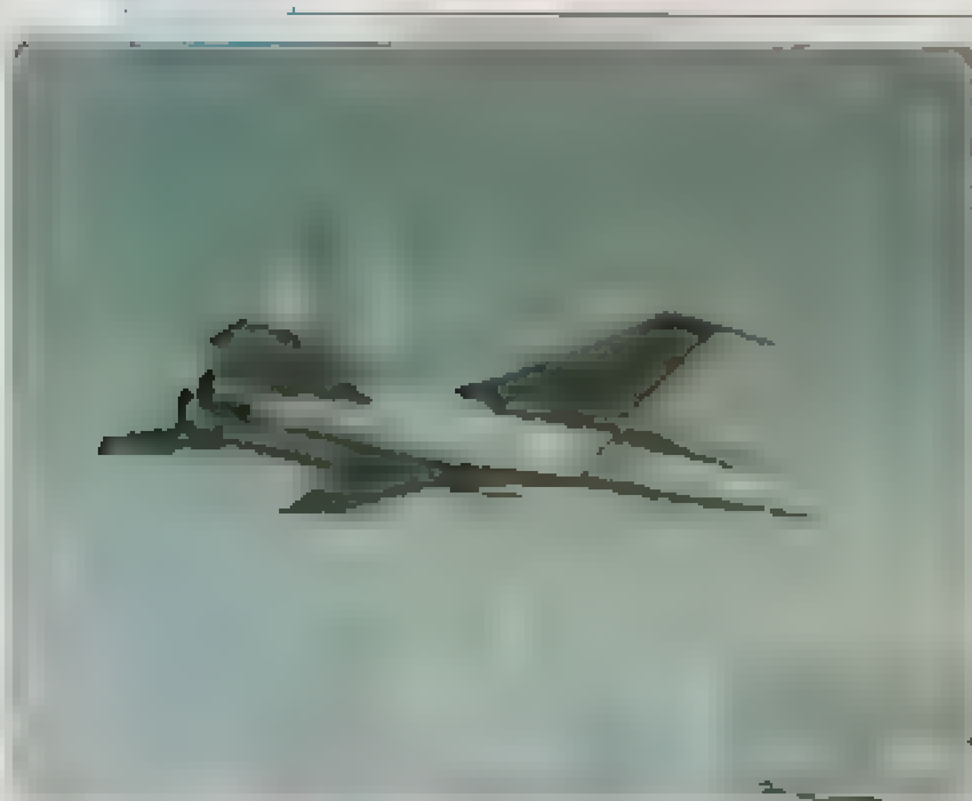


所属

機種名 F/A-18I　Hornet ADV

名　称 ホーネットADV

用途／F/A





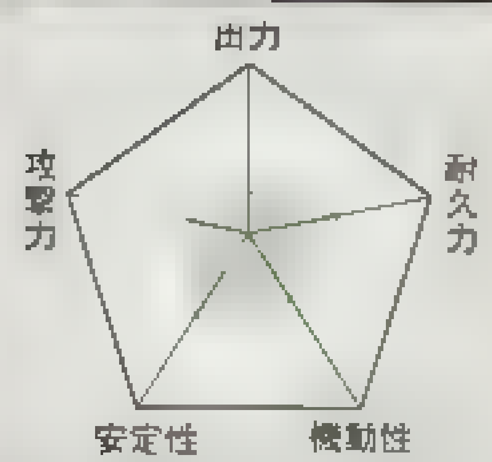
機体説明

F/A-18は高価すぎるF-14の補完を目的に開発され　初飛行は1978年11月に成功している。当初の予定では戦闘機型をF-18A　攻撃機型をA-18Aとする計画だったが、最終的にF/A-18Aという変則的名称が採用される。F/A-18Iは、ステルス性能の向上や燃料搭載量の増加が図られたF/A-18Eに新技術、新素材を取り入れ改良をおこなった機体である。多少安定性と耐久力に優れる以外は特筆すべき性能はないが　これが逆にクセのない機体としての評価を得る要因ともいえる

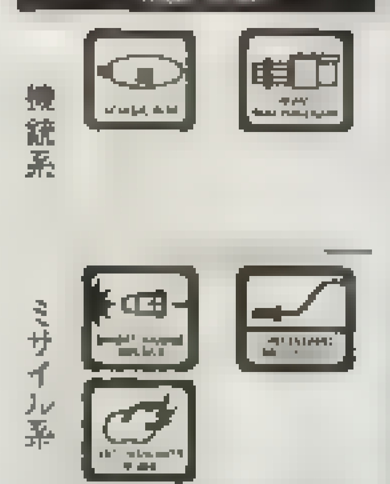
全長	18.31m	総重量	29937kg
全幅	13.62m	最高速度	2324km/h
全高	4.88m	対敵弾重量	NORMAL

出力/4　攻撃力/5　安定性/8　機動性/6　耐久力/8

機体性能



可能兵装

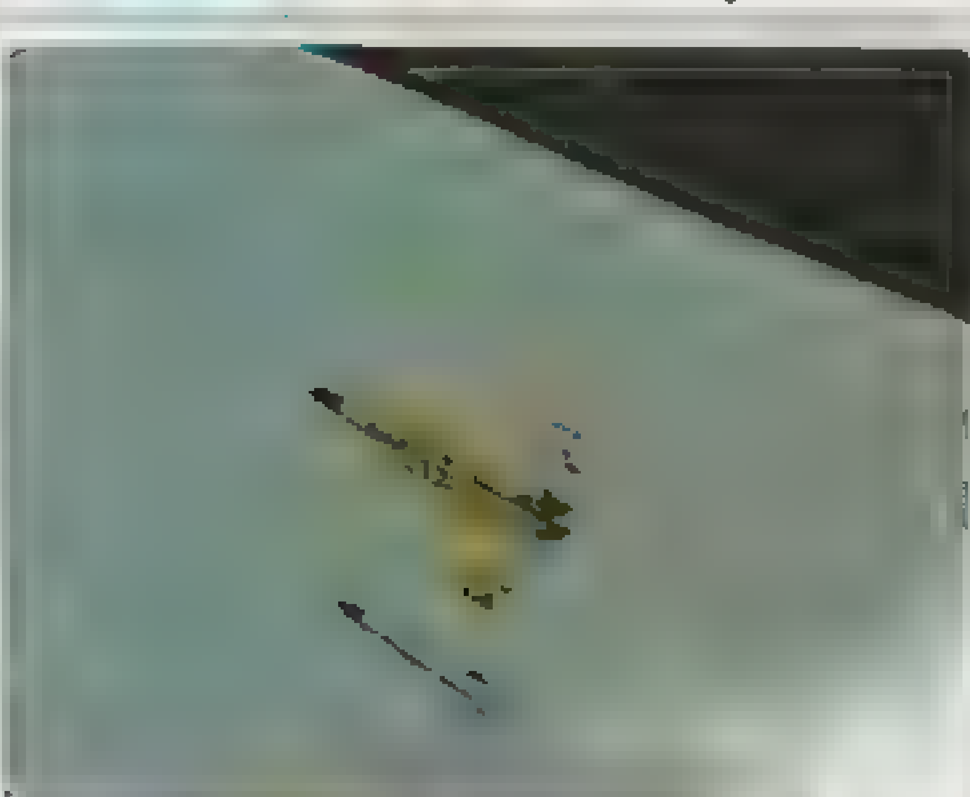


所属

機種名 F-16XA　Sakerfalcon

名　称 セイカーファルコン

用途／F/A





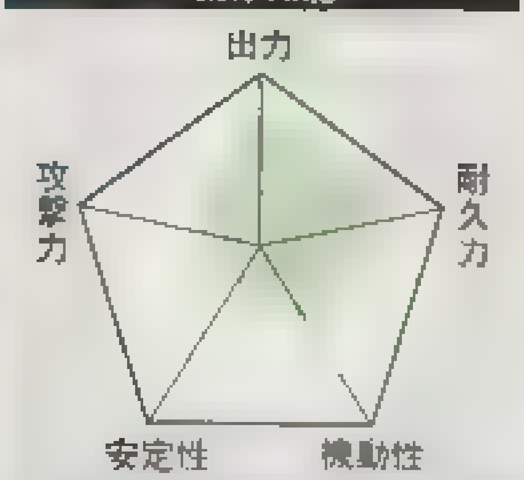
機体説明

F-16を対地攻撃主眼に改良した防空　対地攻撃両用戦闘機がF-16XAである。出力や耐久力に優れ、ミサイル系の主装備は地上攻撃用のグランドミサイルとなっている。エアーインテークの位置など胴体部分はF-16を思わせる構造もあるが、主翼はクランクドアアローデルタ翼でF-16XFとは外見が大きく異なる。実はかつてF-16の開発用機時代にもF-16XAと同様の主翼を持つF-16XLという機体が存在したが、正式採用にはいたらなかった経緯がある

全長	16.51m	総重量	15772kg
全幅	10.43m	最高速度	3304km/h
全高	5.36m	対敵弾重量	LIGHT

出力/12　攻撃力/5　安定性/3　機動性/6　耐久力/12

機体性能



可能兵装

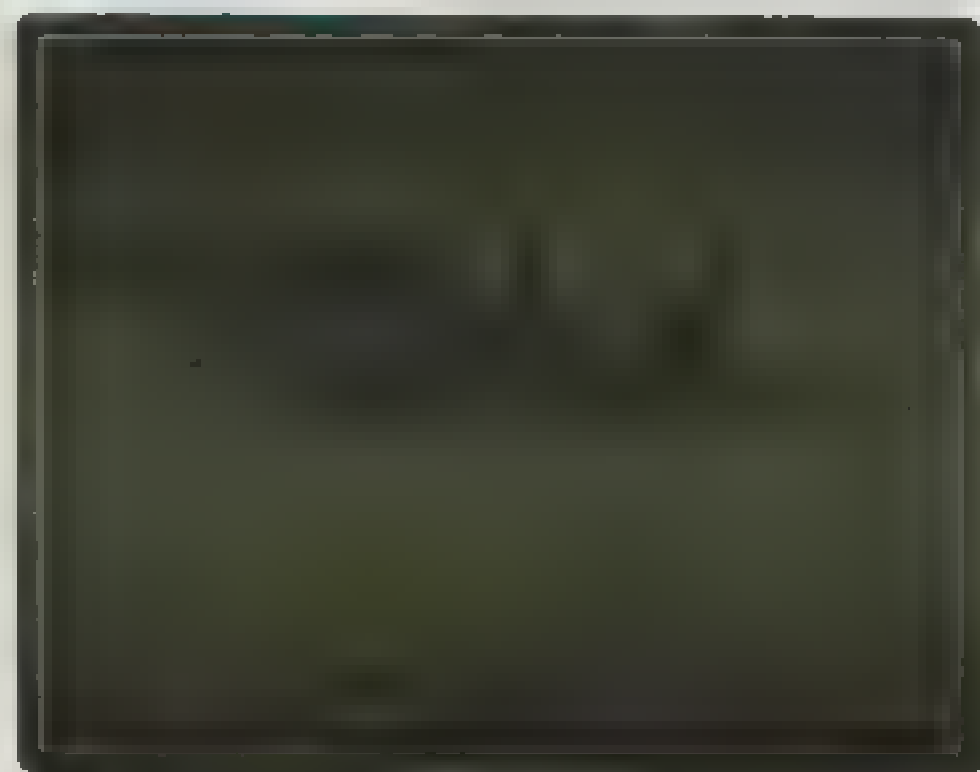


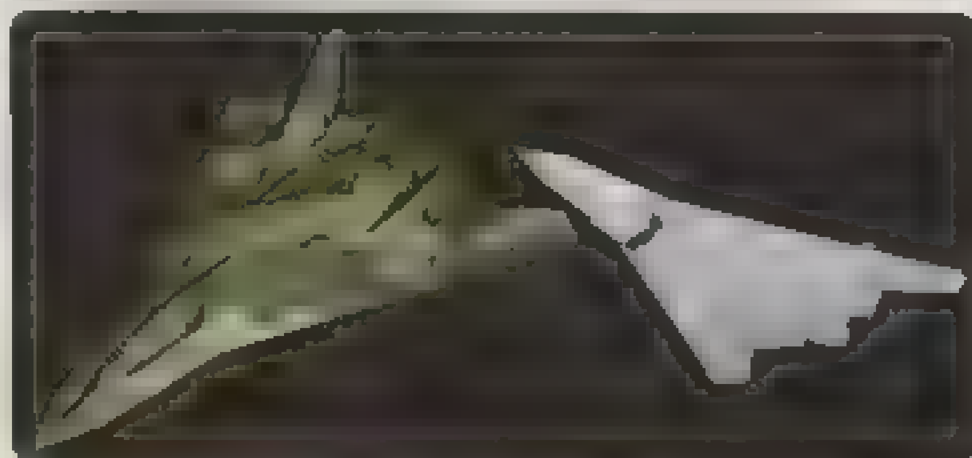
所属

機種名 **F/A-32C　Erne**

名 称 **アーン**

用途／F/A





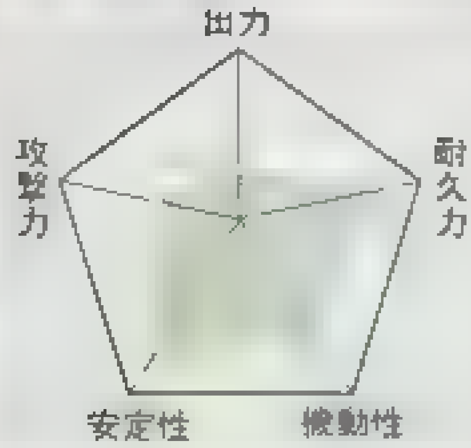
機体説明

F/A-18の後継機として開発されたゼネラルリソース製汎用戦闘攻撃機。機体形状がA/F-117Xと酷似していることからも優れたステルス性能を有していると思われる。性能的には対空対地両面での活躍が期待でき、装備可能兵器も豊富である。空戦主体の戦闘機と比べても最高速度がわずかに劣るものの、安定性や機動性などでは遜色はなく、空戦能力は従来のF/A機を遥かに凌駕している。F/A機の次期主力としては申し分ない性能といえるだろう。

全長	13.72m	総重量	22680kg
全幅	10.97m	最高速度	2324km/h
全高	3.51m	対敵弾重量	LIGHT

出力/4 攻撃力/7 安定性/14 機動性/10 耐久力/12

機体性能



可能兵装



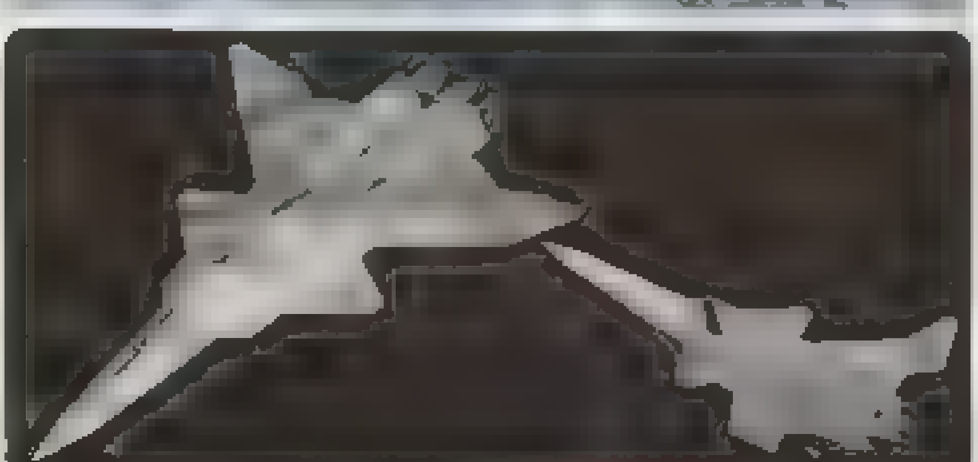
所属

機種名 **XFA-36A　Game**

名 称 **ゲイム**

用途／ADVANCED FIGHTER





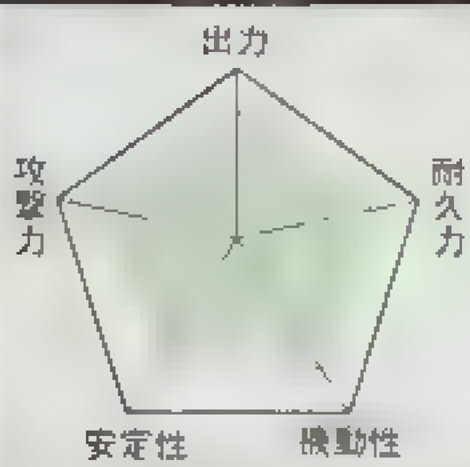
機体説明

無尾翼という珍しい形態の戦闘機。無尾翼は空気抵抗が少なくなる以外にも、レーダー反射面積が減ることでステルス性能の向上という利点もある。さらに、このXFA-36Aは主翼翼端が飛行速度に応じて自動で折りたたまれる機能や、3次元ベクタードスラストノズルなどゼネラルリソースの最新鋭技術が導入されている。すべてにおいて優秀な性能を持ち、ニューコムのR-103より攻撃力や機動性が優れている。まさにゼネラルリソース最強の戦闘機といえる。

全長	19.51m	総重量	32116kg
全幅	13.2m	最高速度	3304km/h
全高	2.8m	対敵弾重量	NORMAL

出力/12 攻撃力/15 安定性/10 機動性/12 耐久力/12

機体性能



可能兵装



所属

機種名 **RF-12A2　Blackbird**

名 称 **ブラックバード**

用途／STRATO FIGHTER





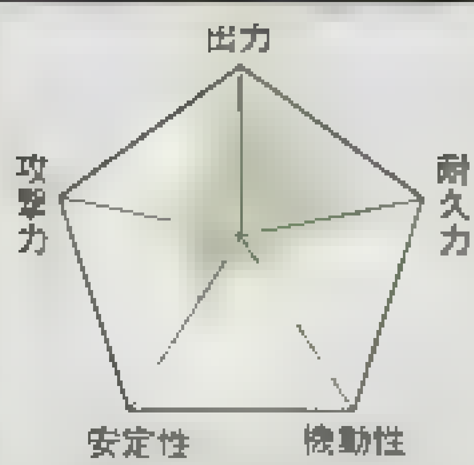
機体説明

高度24000mをマッハ3.3で飛行可能な戦略偵察機SR-71は、地対空ミサイルも追いつけないスピード、ステルス性能、1時間に地表面積60000㎡の偵察能力を併せ持つ究極の偵察機といえる。このSR-71のスピードを活かし高々度戦闘機として急遽再開発された機体がRF-12A2であり、その飛行速度は現在配備されている戦闘機の中で最速を誇る。ただし、その高速性能が災いして飛行中の方向転換などの機動性はまったく期待できない。

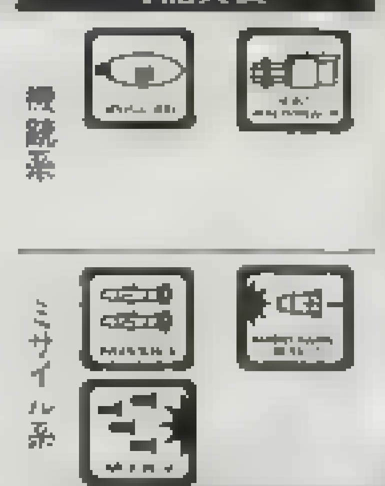
全長	31.65m	総重量	78020kg
全幅	16.94m	最高速度	5068km/h
全高	5.64m	対敵弾重量	HEAVY

出力/15　攻撃力/5　安定性/6　機動性/2　耐久力/12

機体性能



可能兵装

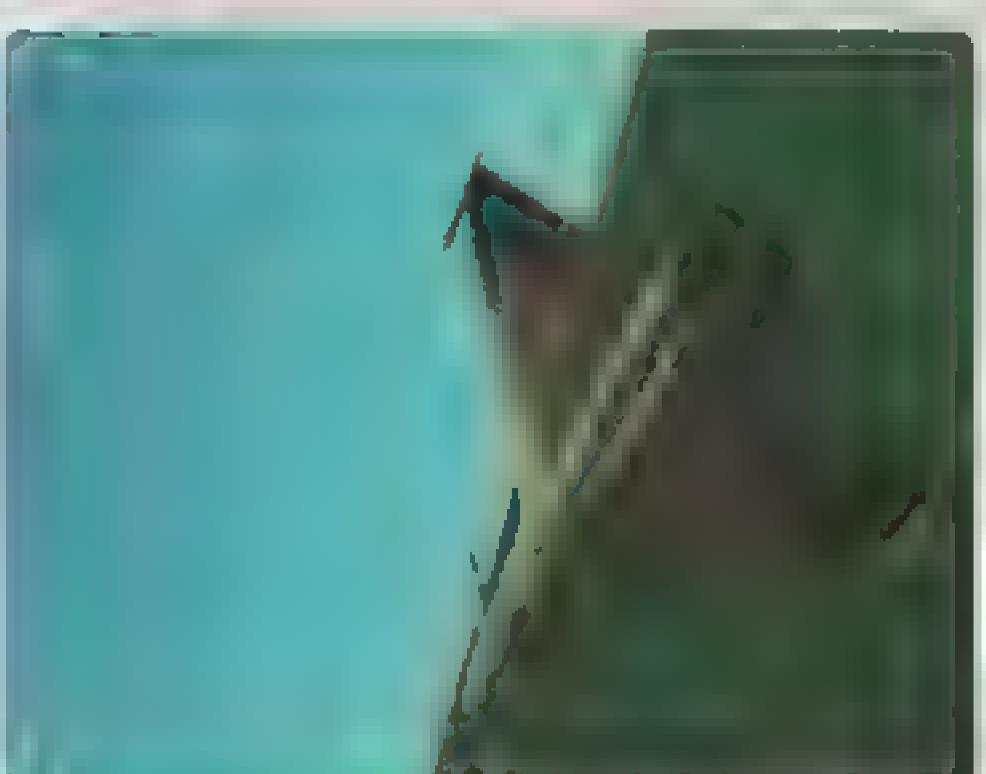


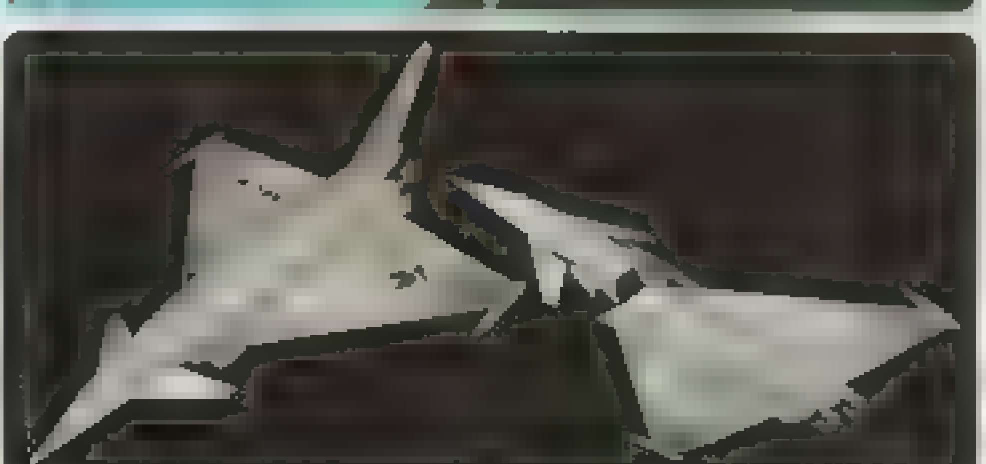
所属

機種名 **EF2000E　Typhoon II**

名 称 **タイフーンII**

用途／FIGHTER





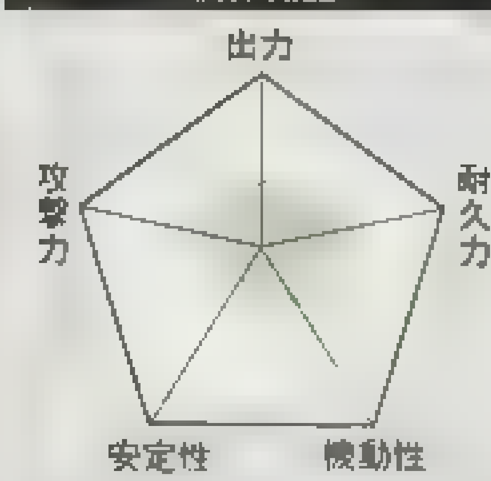
機体説明

EF2000は日・独・英・伊4ヶ国の共同開発により1994年初飛行に成功した。機体はカーボンやチタン、アルミとリチウムの合金などを使用し軽量化が図られ、主翼にデルタ翼を採用し機首部にはカナード翼を取り付けている。これによりEF2000は操縦性・安定性・機動性を兼ね備え、卓越した格闘戦能力を持つ戦闘機となった。その基礎能力の高さで現在でも改良機EF2000EがUPEOの標準機体として世界の空で活躍しているが、もはや旧世代機のため力不足の感は否めない。

全長	15.75m	総重量	18144kg
全幅	10.5m	最高速度	2856km/h
全高	6.4m	対敵弾重量	LIGHT

出力/6　攻撃力/5　安定性/3　機動性/5　耐久力/6

機体性能



可能兵装



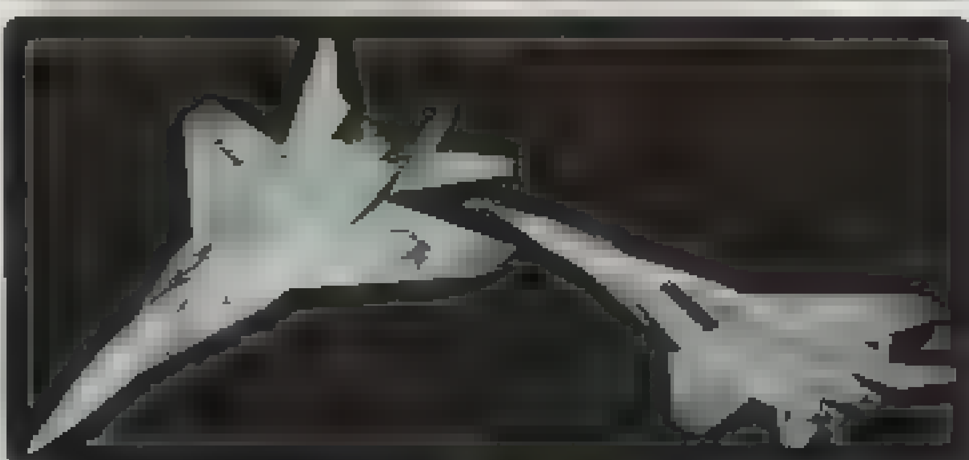
所属

機種名 **MiG-33　FulcrumSS**

名　称 **ファルクラムSS**

用途／FIGHTER





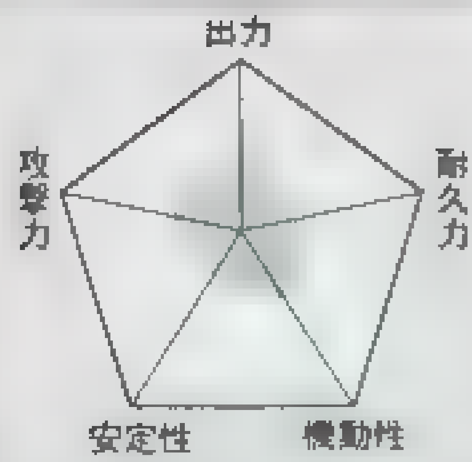
機体説明

MiG-29は米軍のF-16に対抗して開発された機体で、運動性能、操縦性を重視した構造になっている。同年代に活躍していたF-15と比較するとエレクトロニクス技術では敵わないものの、格闘戦においてはF-15を凌駕する性能を持つといわれていた。このMiG-29の優れた格闘戦能力をさらに追求した機体がMiG-33である。特に旋回性の改良を重点的におこない、空中でのスムーズな行動を実現した。だがそのための軽量化の影響から耐久力がやや低くなっている

全長	17.32m	総重量	18000kg
全幅	11.36m	最高速度	2856km/h
全高	4.73m	対敵弾重量	NORMAL

出力/8　攻撃力/6　安定性/4　機動性/6　耐久力/5

機体性能



可能兵装

機銃系

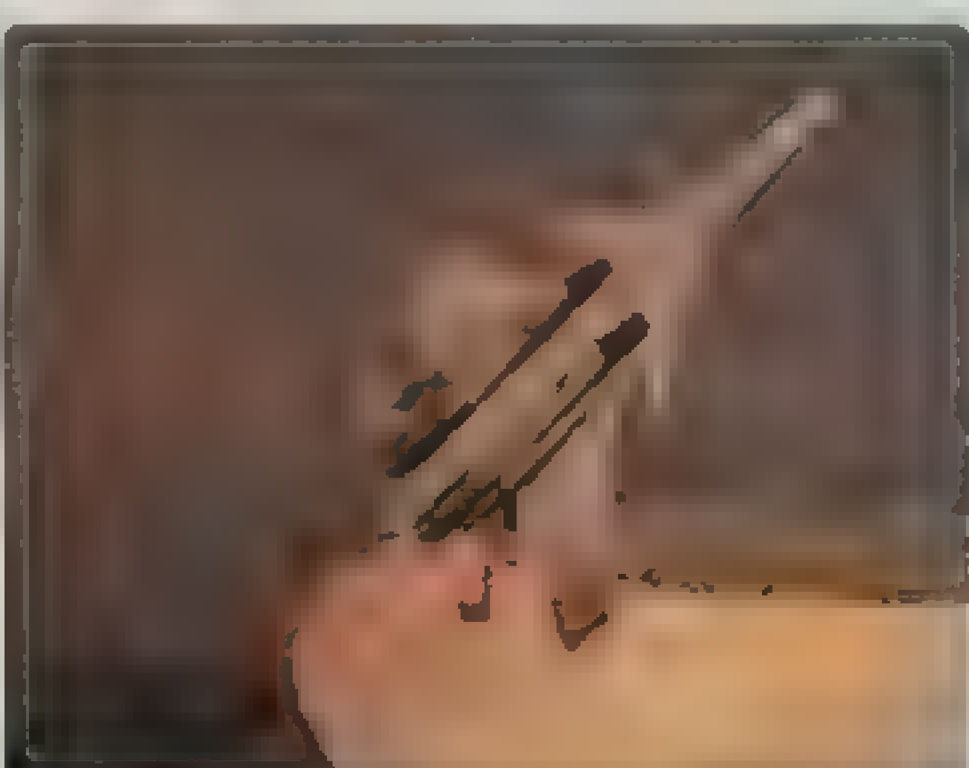
ミサイル系

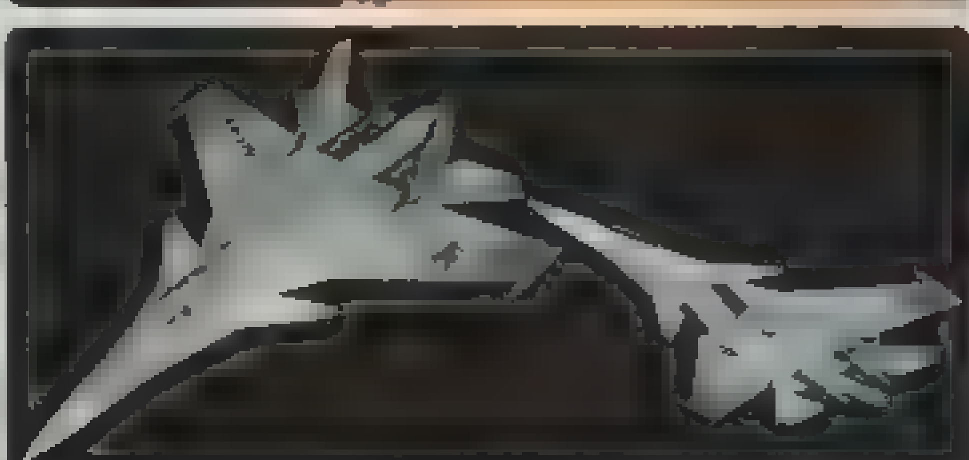
所属

機種名 **Su-37　Super Flanker**

名　称 **スーパーフランカー**

用途／ADVANCED FIGHTER





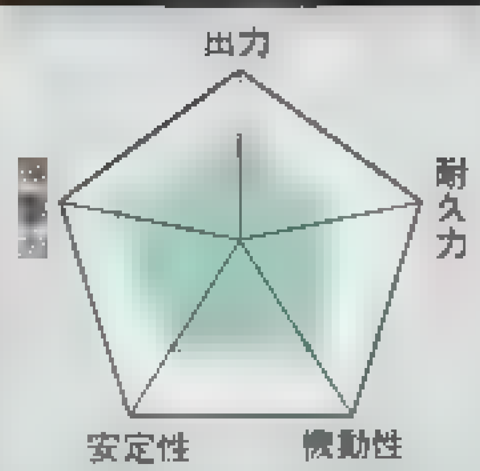
機体説明

迎撃任務もこなす長距離制空戦闘機として開発されたSu-27。ロシア製戦闘機として初めてフライ・バイ・ワイヤ方式を採用し、空力を高めるためにブレンデッドウイングボディとなっている。Su-27はその優れた性能と汎用性から数々の派生機、改良機が誕生しているが、そのなかの一機種がこのSu-37である。Su-37は空戦能力向上のため推力偏向ノズルを取り入れた大出力エンジンを搭載している。またそれ以外の性能も高次元でバランスが取れた優秀な機体といえる

全長	22.1m	総重量	34420kg
全幅	14.7m	最高速度	3304km/h
全高	6.32m	対敵弾重量	NORMAL

出力/10　攻撃力/11　安定性/10　機動性/10　耐久力/8

機体性能



可能兵装

機銃系

ミサイル系

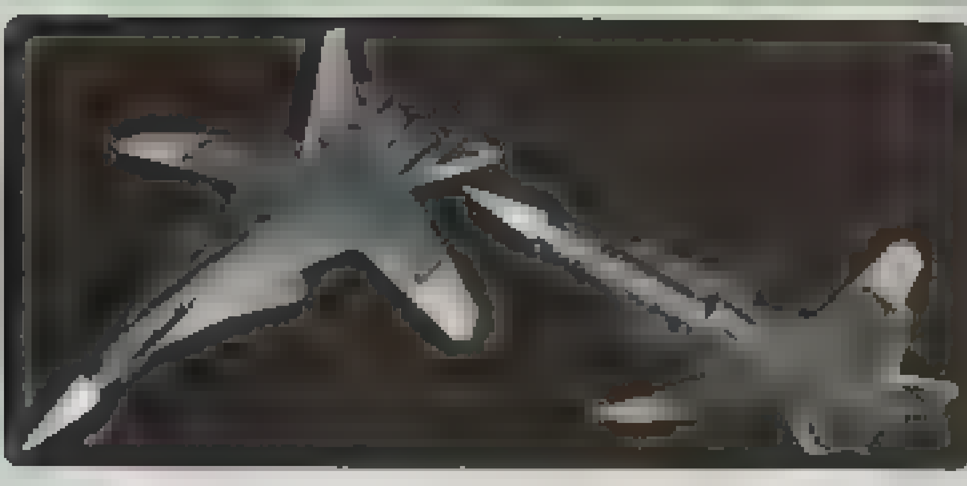
所属

機種名 **Su-43　Berkut**

名　称 **ベルクト**

用途／ADVANCED FIGHTER





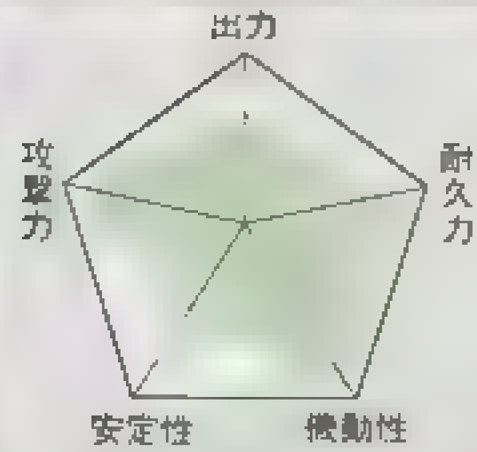
機体説明

前進翼機として初めて実戦配備されたSu-43は、ロシアで秘密裏に開発されていた試作戦闘機がもとになっている。このSu-43はスリーサーフィス（三翼面）形態を採用し、攻撃力や機動性に優れた完成度の高い機体であり、格闘戦では無敵といっても過言ではないだろう。翼端失速のない前進翼はWWII時ドイツ軍のJu287V1や、20世紀後半アメリカ軍のX-29によって試みられているが、いずれも操作性などの問題から実用化までにはいたらなかった。

全長	22.6m	総重量	34900kg
全幅	16.7m	最高速度	3304km/h
全高	6.4m	対敵弾重量	NORMAL

出力/10　攻撃力/14　安定性/8　機動性/15　耐久力/12

機体性能



可能兵装



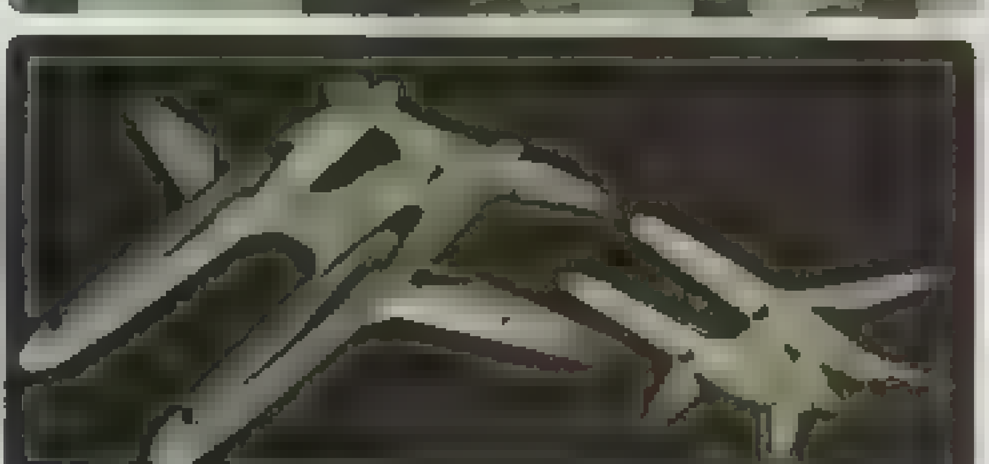
所属

機種名 **R-201　Asterozoa**

名　称 **アステロゾア**

用途／ATTACKER





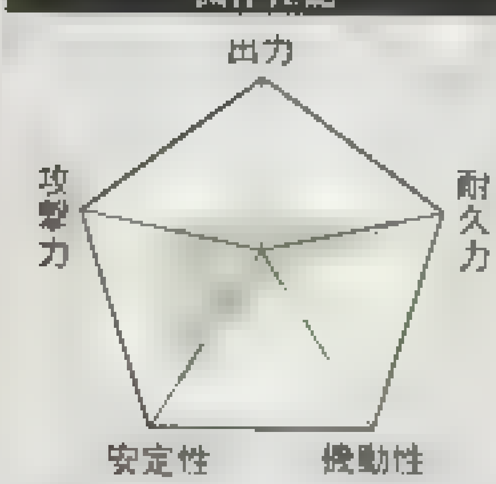
機体説明

双胴の地上攻撃機。機体を双胴にすることで安定性や機体搭載量が向上し、目標物に対してより確実な攻撃が可能となった。反面、空気抵抗が大きく機体重量も重くなったため、加速や機動性が極端に悪い機体になってしまった。R-201を操縦するときは対空戦は極力避け地上攻撃に専念するべきだろう。ちなみに同形状の双胴機として、WWII時ドイツ軍のHe111を2機つなげた5発爆撃機や、WWII末に開発され朝鮮戦争でも活躍したアメリカ軍のP-82ツインムスタングがある。

全長	18.13m	総重量	25013kg
全幅	20.6m	最高速度	1540km/h
全高	2.9m	対敵弾重量	HEAVY

出力/2　攻撃力/8　安定性/12　機動性/2　耐久力/12

機体性能



可能兵装

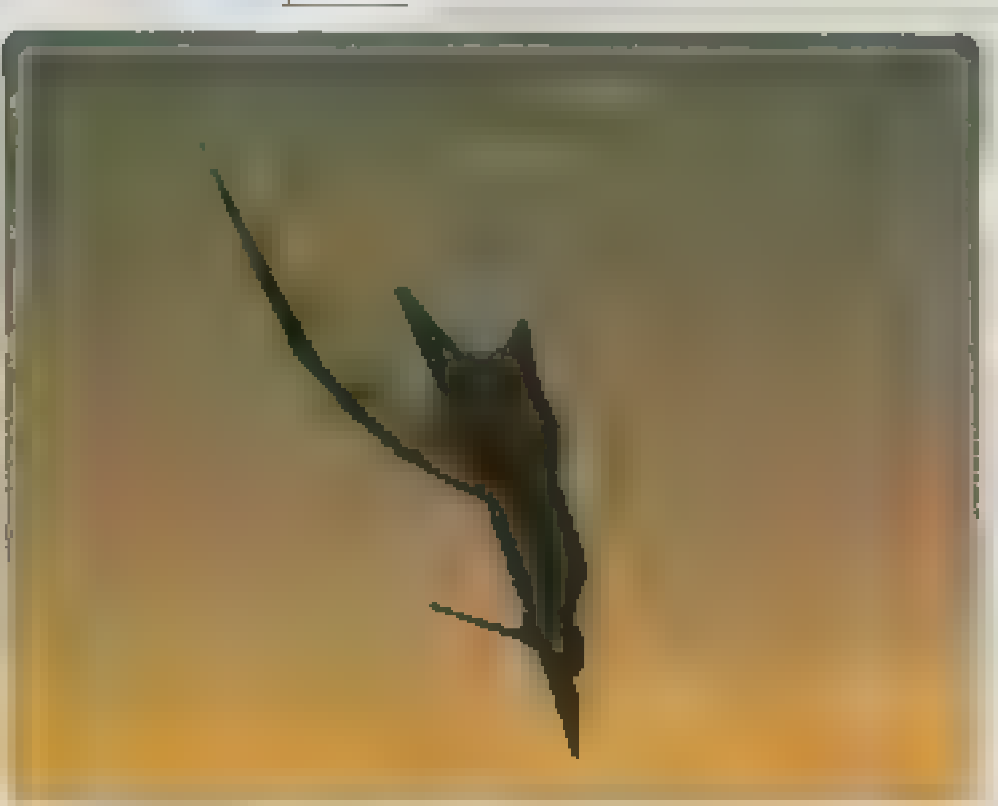


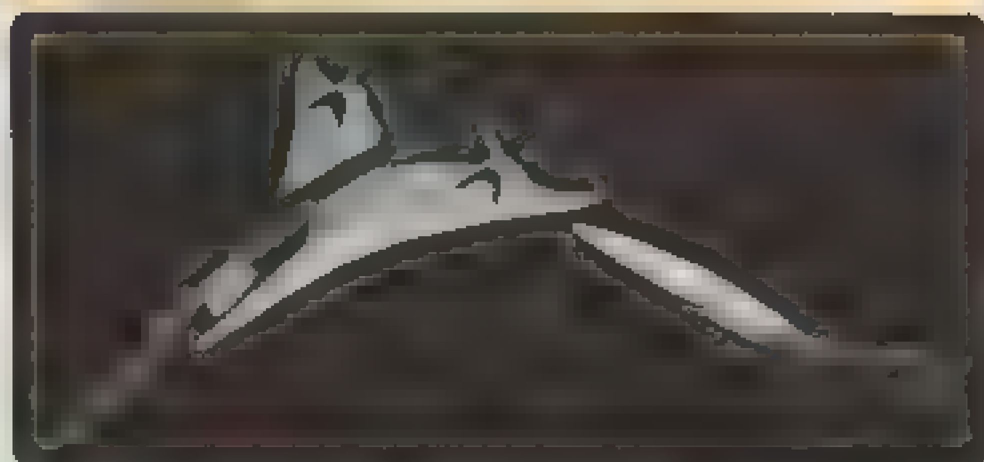
所属 neucom inc.

機種名 **R-211 Orcinus**

名 称 **オルシナス**

用途／ATTACKER





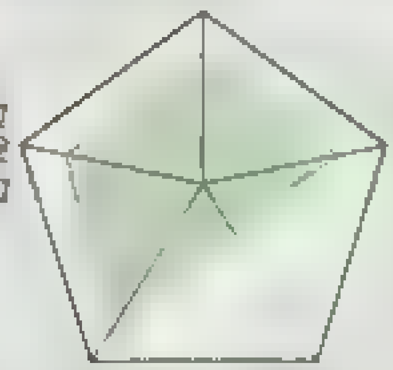
機体説明

双胴爆撃機R-201の後継機として開発された機体。R-201はその低速が致命的な欠点でありそれだけに撃墜の確率も高かったが、R-211はその点を改良しR-201の2倍以上の最高速度を誇る。これにより目標物に高速で接近、一撃離脱の爆撃が可能となりパイロットの安全性がさらに高まった。全体的な性能もR-201を遥かに凌ぎ、空戦主体の戦闘機と比べてもまったく遜色がない。装備可能兵器も非常に充実している。機体名称は「シャチ」の学名

全長	22.56m	総重量	12022kg
全幅	8.2m	最高速度	3304km/h
全高	2.21m	対敵弾重量	NORMAL

出力/12 攻撃力/12 安定性/14 機動性/4 耐久力/12

機体性能



可能兵装



所属 neucom inc.

機種名 **R-101 Delphinus #1**

名 称 **デルフィナス#1**

用途／F/A





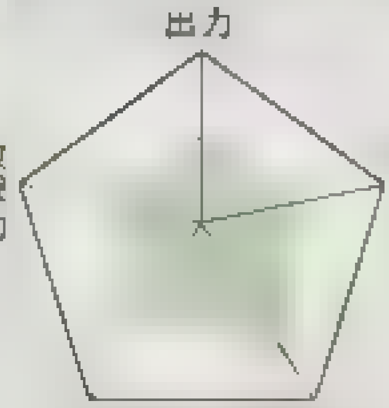
機体説明

ニューコムR&Dディビジョンの主力制空戦闘機「デルフィナス」型1号機。それまでの戦闘機の常識を覆す流線形を取り入れた形状が特徴的である。機体素材の約90%に新素材を使用するなど、ニューコムの航空宇宙技術が数多く取り入れられており、性能的には他陣営の最新鋭戦闘機にもまったく劣らない。しかし、耐久力が低い点と装備可能兵器が機銃系とミサイル系でそれぞれ1種類しかないため、効果的な運用には多少の問題が残る。機体名称は「マイルカ」の学名

全長	20.48m	総重量	8098kg
全幅	12.6m	最高速度	2856km/h
全高	4.1m	対敵弾重量	LIGHT

出力/8 攻撃力/7 安定性/8 機動性/6 耐久力/2

機体性能



可能兵装

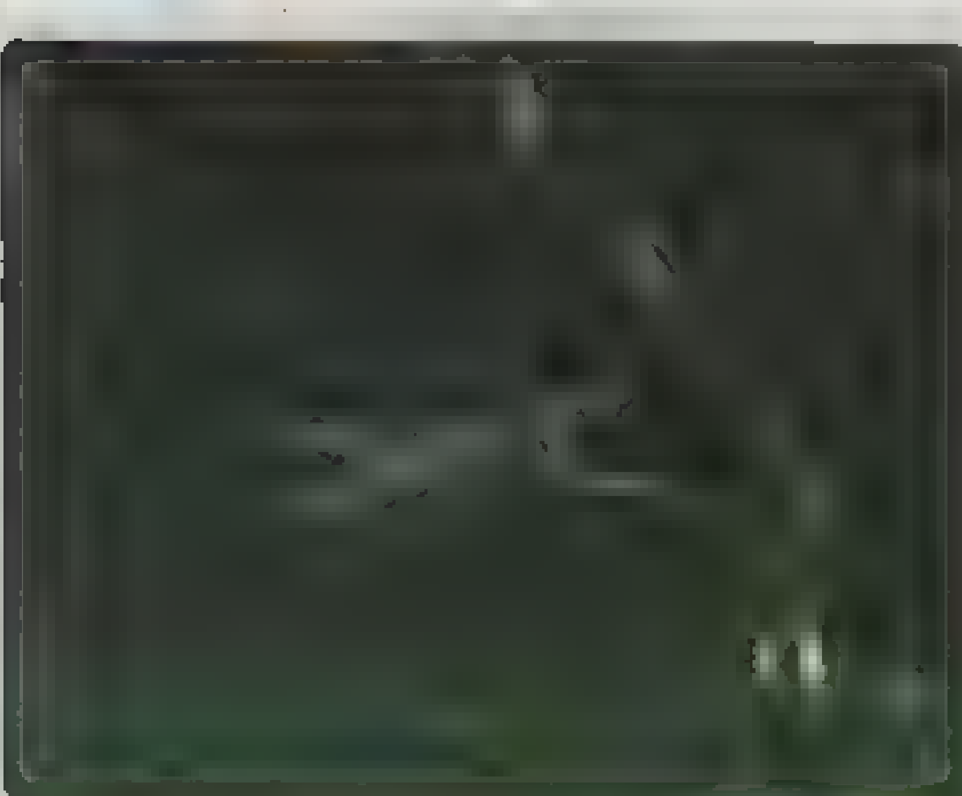


所属 nerucom inc

機種名 **R-102 Delphinus #2**

名 称 **デルフィナス #2**

用途／F/A





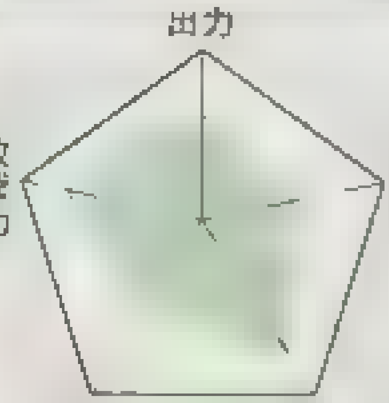
機体説明

#1の旋回性を重点的に改良した後継機。旋回性など機動性の向上は当然だが、エンジンを単発に変更したにも関わらず最高速度や上昇性能にも大幅な改善が見られ、特に耐久力は約4倍となっている。ここからもニューコム技術の優秀性が窺い知れる。#1では装備できなかったバルカンレーザーを装備できるなど#1で問題となった機銃系の武装の貧弱さも改善されている。ただし、ミサイル系は通常装備可能兵器がミサイルのみと相変わらず少ない。

全長	20.52m	総重量	9057kg
全幅	13.2m	最高速度	3304km/h
全高	4.5m	対敵弾重量	LIGHT

出力/10 攻撃力/12 安定性/8 機動性/12 耐久力/8

機体性能



可能兵装

機銃系



ミサイル系



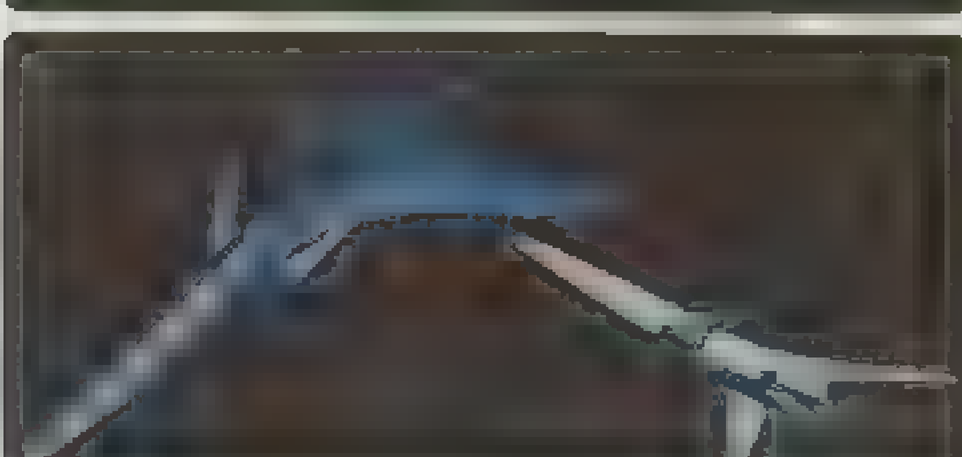
所属 nerucom inc

機種名 **R-103 Delphinus #3**

名 称 **デルフィナス #3**

用途／ADVANCJD F GHTER





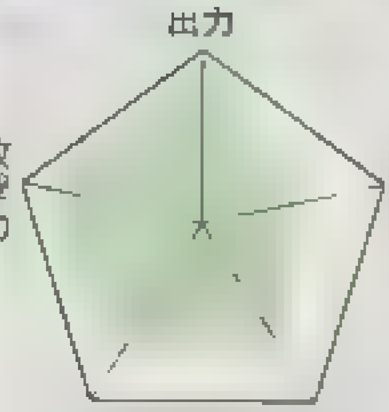
機体説明

#1、#2と改良を重ねてきたデルフィナスシリーズの最新機。#2で単発化したエンジンを再び双発エンジンに切り替え出力が大幅に上昇した。装備可能兵器も機銃系、ミサイル系ともに充実し、総合的に見ても世界最強の戦闘機といえる。前部にカナード翼が取り付けられており、これが安定性や機動性の向上に影響を与えていると思われる。あえて欠点を挙げるならば、#2と比較して耐久力がほぼ同じ点とわずかに機動力が劣る点だろうか。

全長	20.66m	総重量	10040kg
全幅	13.8m	最高速度	3920km/h
全高	4.9m	対敵弾重量	NORMAL

出力/15 攻撃力/14 安定性/12 機動性/10 耐久力/8

機体性能



可能兵装

機銃系



ミサイル系

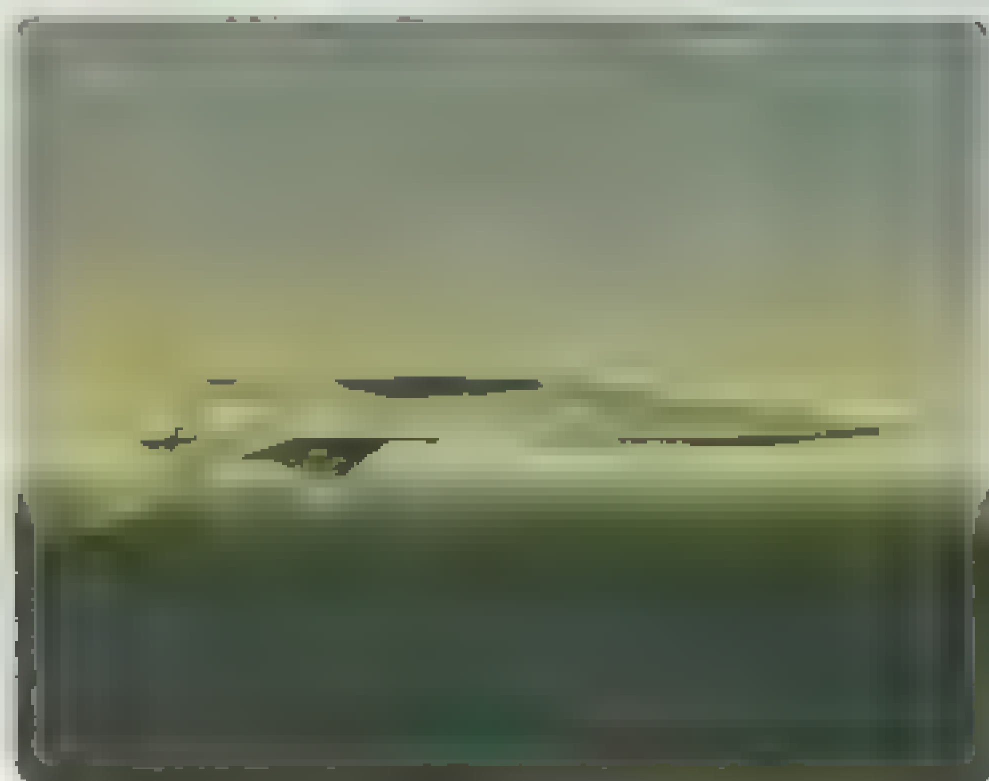


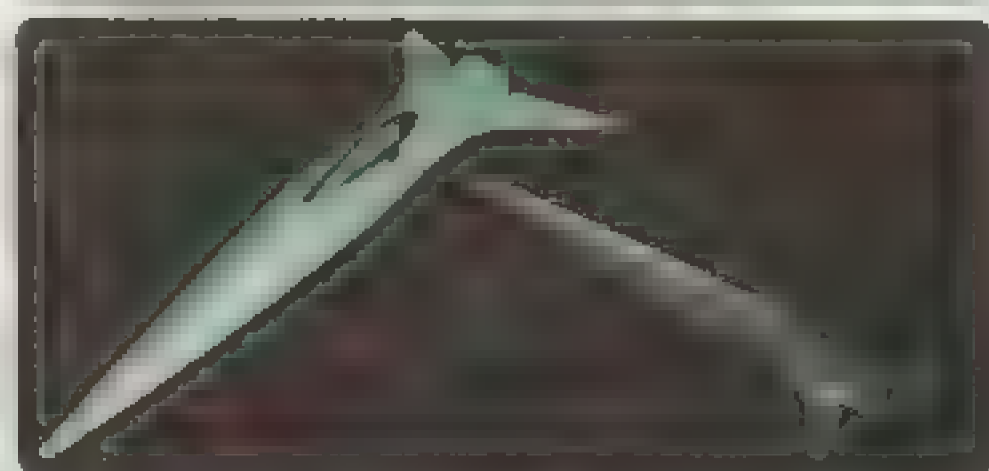
所属

機種名 **R-311 Remora**

名 称 **レモラ**

用途／STRATO FIGHTER





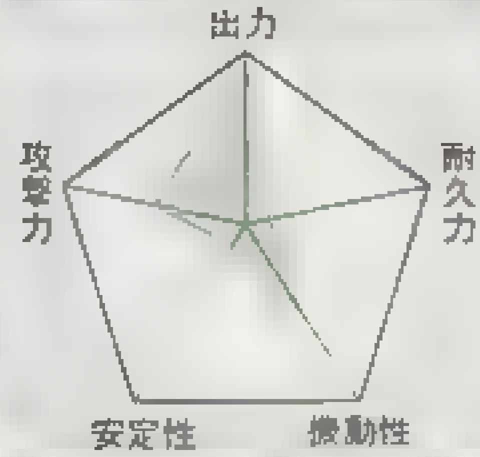
機体説明

最高速度のみを極限まで追求した機体。そのため、不要と思われる機能を削り取った結果、ほとんどミサイルのような形状になっている。R-531により作戦空域まで輸送され、高々度から目標物へ向かい高速で接近、攻撃し短時間で離脱することを目的として設計されている。そのため旋回性能や上昇性能には優れるが、稼動時間や耐久力、安定性などの性能は低い。現在確認されているなかではRF 12A2と並び最も速い戦闘機である。機体名称は「コバンザメ」の学名。

全長	14.88m	総重量	5105kg
全幅	5.82m	最高速度	5068km/h
全高	1.8m	対敵弾重量	LIGHT

出力/15 攻撃力/8 安定性/2 機動性/8 耐久力/2

機体性能



可能兵装

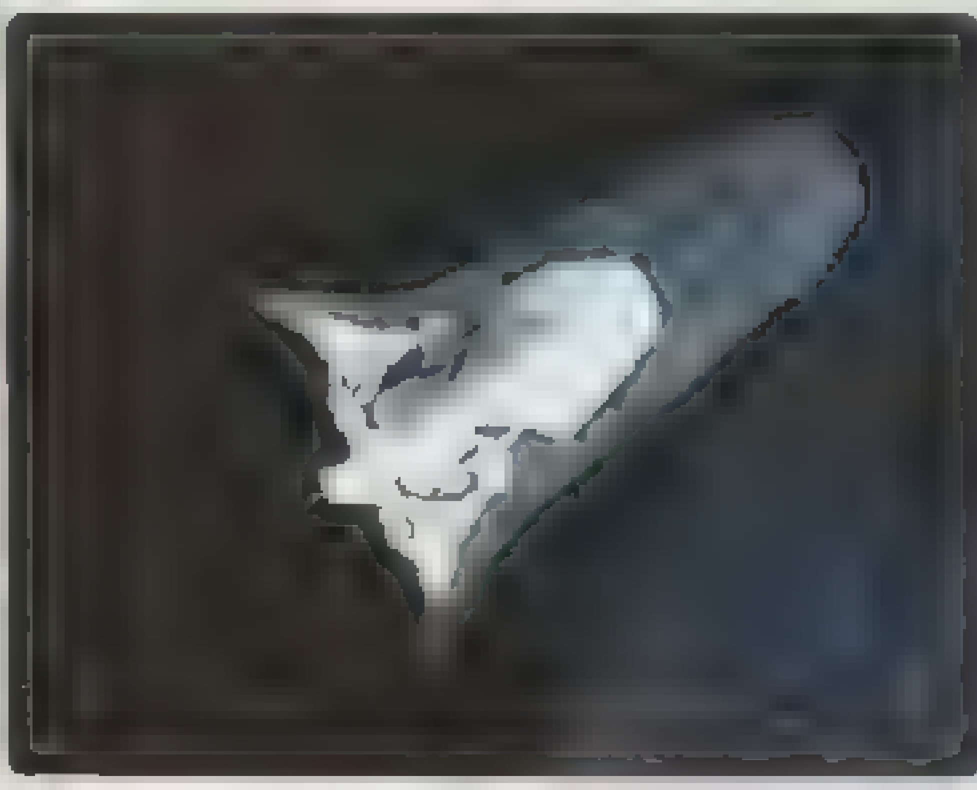


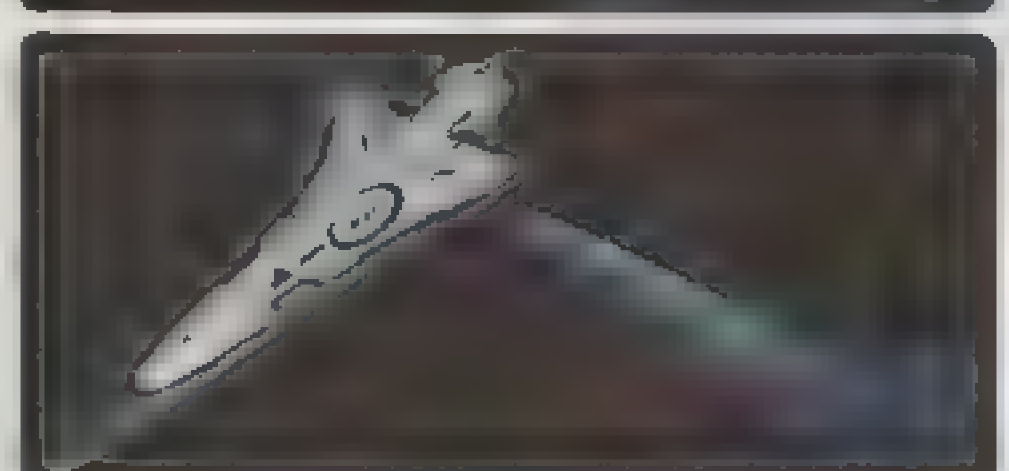
所属

機種名 **R-352 Sepia**

名 称 **セピア**

用途／STAR F GHTER





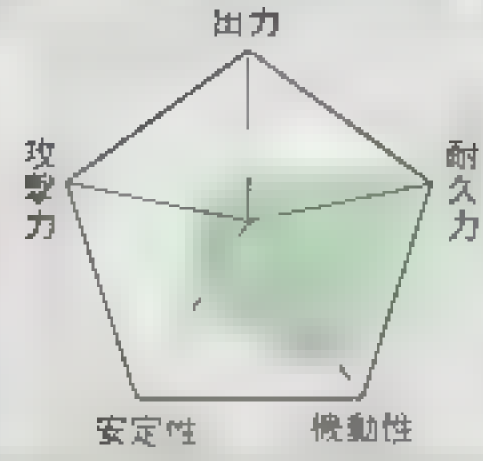
機体説明

宇宙空間での作戦行動を目的として開発されたシャトル型戦闘機。一般には成層圏射出用ロケット機と分類される。大気圏離脱突入時の摩擦熱に耐えられるように抜群の耐久力を持っている。また機体搭載量の大半を推進剤に充て、宇宙空間での機動性を最大限にまで高めることに成功した。ニュートロンビームやプラズマビームといったニューコムの宇宙空間専用の最新鋭兵器を装備できる唯一の機体でもある。機体名称は「コウイカ」の学名。

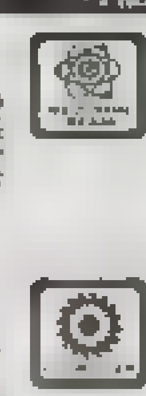
全長	30.16m	総重量	60280kg
全幅	10.74m	最高速度	3054km/h
全高	4.9m	対敵弾重量	HEAVY

出力/4 攻撃力/5 安定性/8 機動性/14 耐久力/15

機体性能



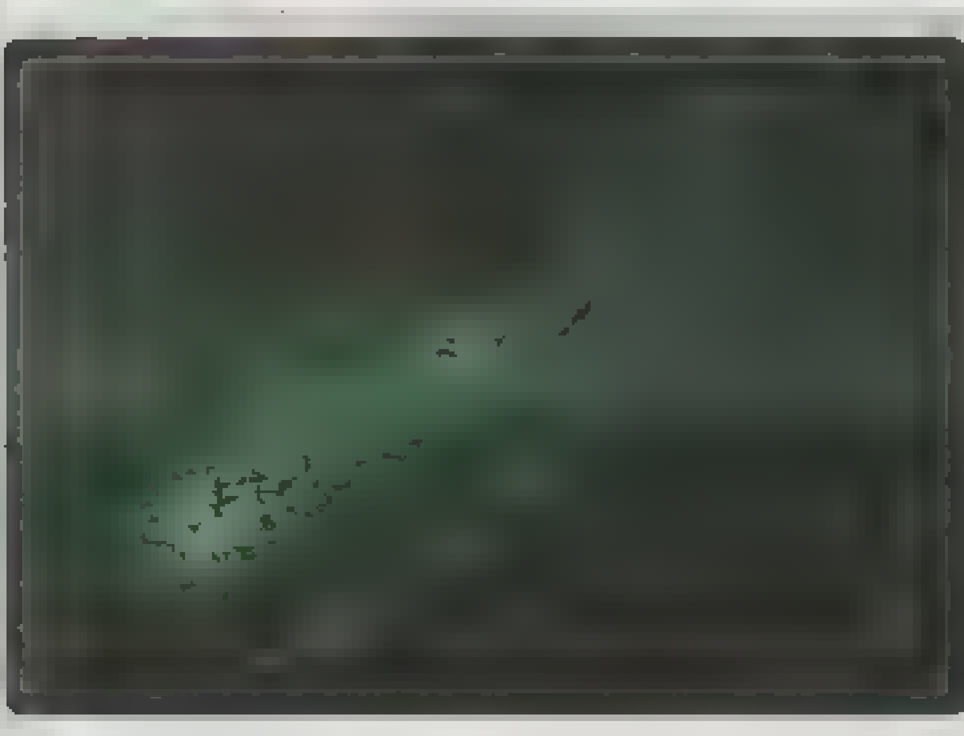
可能兵装



機種名 **XR-900 Geopelia**

名 称 **ジオペリア**

用途／ADVANCED FIGHTER





機体説明

ナイトレーベン研究者がニューコム移籍後開発した機体。現段階では実験用のためコックピットがあるが、最終的にはAIによる無人戦闘機を目指している。名称は平和の象徴「もくろ鳩」を意味する

全長	17.18m	総重量	30218kg
全幅	29.95m	最高速度	5068km/h
全高	3.72m	対敵弾重量	HEAVY

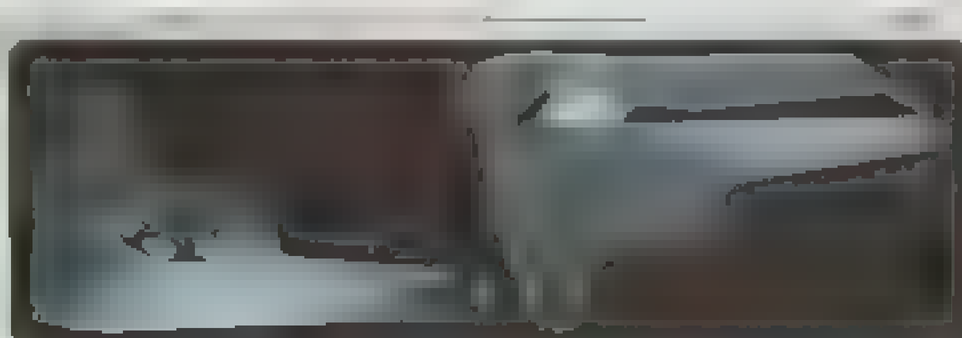
出力/15 攻撃力/13 安定性/4 機動性/15 耐久力/15

機種名 **X-49 Night Raven**

名 称 **ナイトレーベン**

用途／ADVANCED FIGHTER





機体説明

XB-35、B-49、B-2と研究が続けられてきた全翼機の完成型。かつてゼネラルリソースで研究が進められていたが、政治情勢などの影響で中止されていた。人工神経手術を受けた人間のみが操縦できる

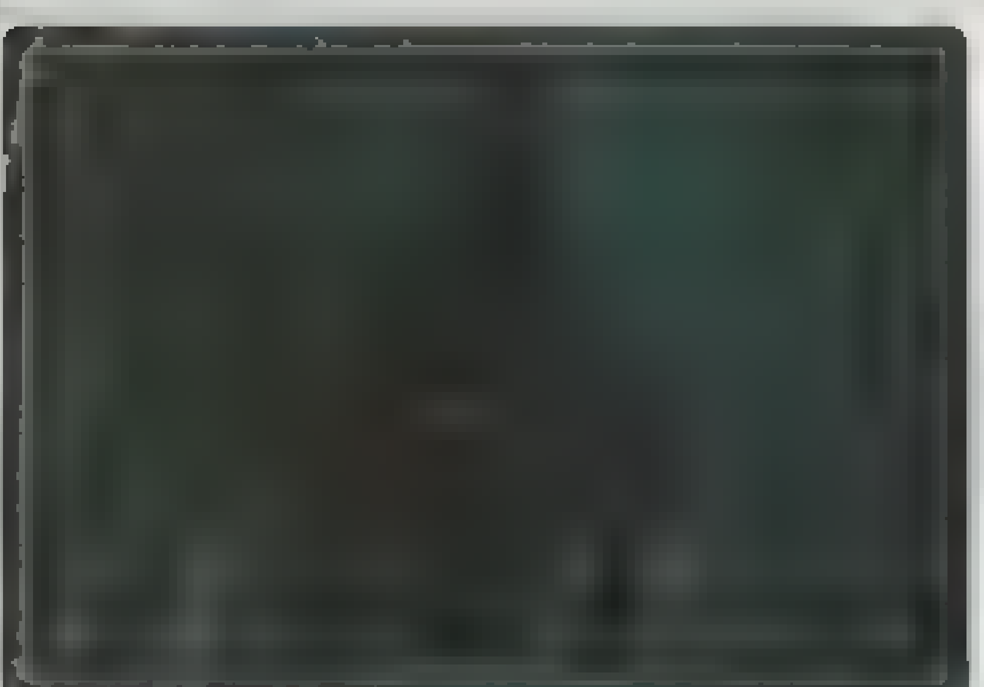
全長	17.2m	総重量	39940kg
全幅	30.11m	最高速度	5068km/h
全高	3.82m	対敵弾重量	HEAVY

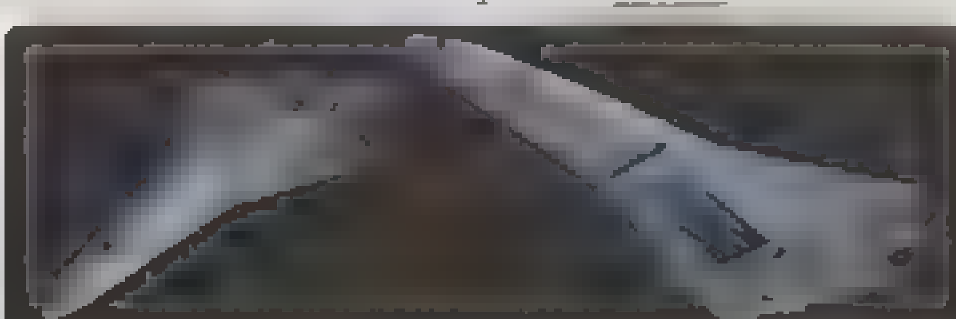
出力/15 攻撃力/13 安定性/4 機動性/15 耐久力/15

機種名 **UI-4054 Aurora**

名 称 **オーロラ**

用途／ADVANCED FIGHTER





機体説明

SR-71の後継機として開発されていた機体。当時の説ではラムジェットエンジンにより最高速度はマッハ5以上といわれる。漆黒の機体はステルス性能を高め、飛行中の摩擦熱を拡散、放射させる役割がある

全長	30.36m	総重量	60100kg
全幅	17.14m	最高速度	3920km/h
全高	6.25m	対敵弾重量	HEAVY

出力/15 攻撃力/15 安定性/10 機動性/14 耐久力/12

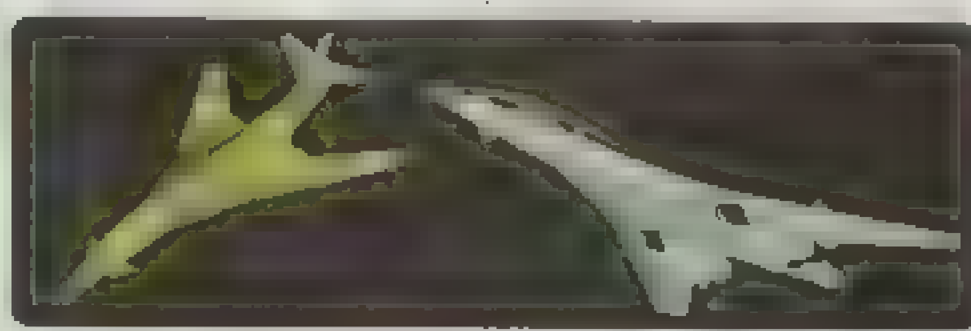
所属

機種名 **B-1C　Lancer**

名　称 **ランサー**

用途／爆撃機





機体説明

可変翼戦略爆撃機として開発されたB-1Aだが、その後空中発射巡航ミサイルの発射母機B-1Bとして生産が開始される。そしてB-1Cは当初の用途である爆撃機として再び開発された機体である。

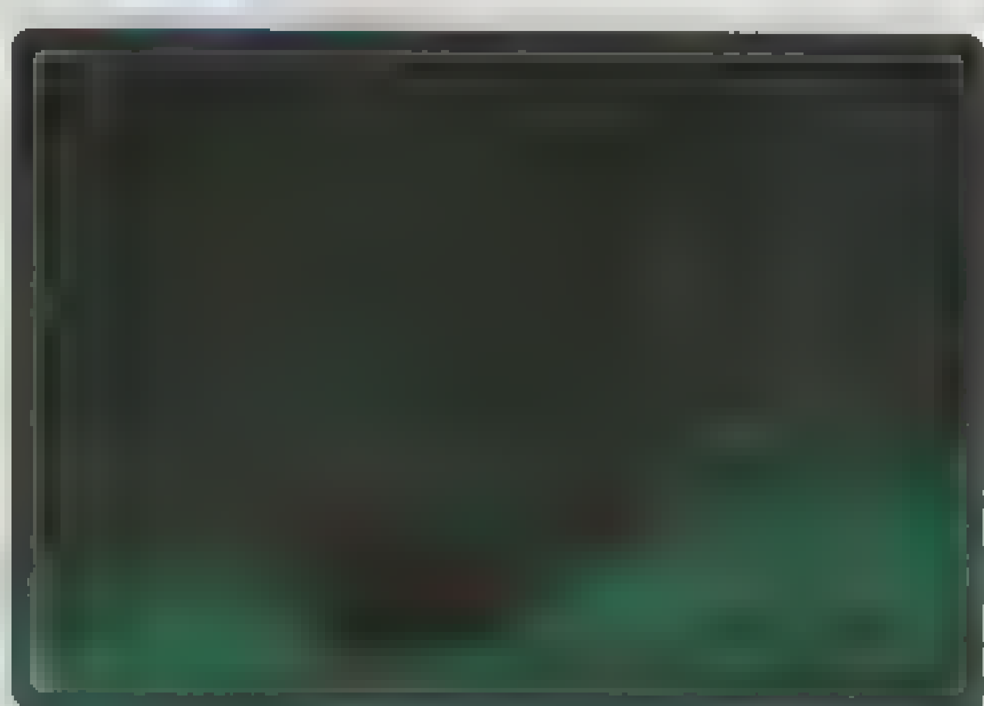
全長	44.81m	総重量	216365kg
全幅	41.64m	最高速度	1530km/h
全高	10.36m		

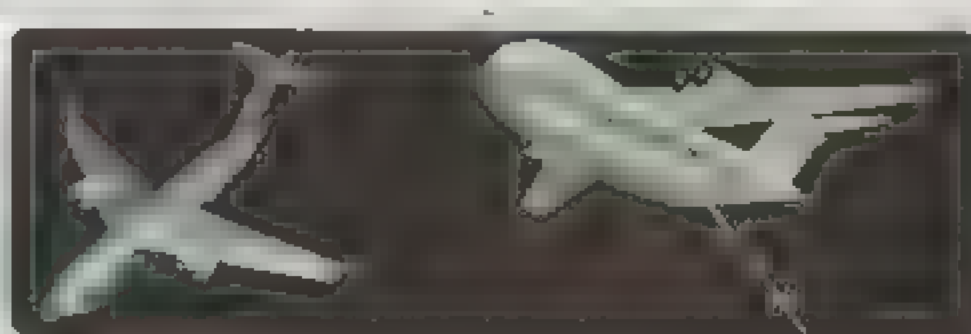
所属

機種名 **C-17B　GlobemasterⅢ**

名　称 **グローブマスターⅢ**

用途／大型輸送機





機体説明

緊急展開軍向け大型輸送機として開発されたC-17は、短距離での離着陸能力を有し戦場を選ばず運用できる。C-17Bはその後継機として開発され、その優秀性から空中給油機（右上）などの派生機もある。

全長	53.04m	総重量	265350kg
全幅	51.76m	最高速度	942km/h
全高	16.79m		

所属

機種名 **KC777**

名　称

用途／給油機





機体説明

[illegible]の標準的給油機。民間で旅客機として利用されていたB777を給油機へ改造した機体である。胴体部に燃料を搭載し、ブームを伸ばすことによって空中給油を行うことができる。

全長	73.86m	総重量	299370kg
全幅	60.93m	最高速度	1089km/h
全高	18.51m		

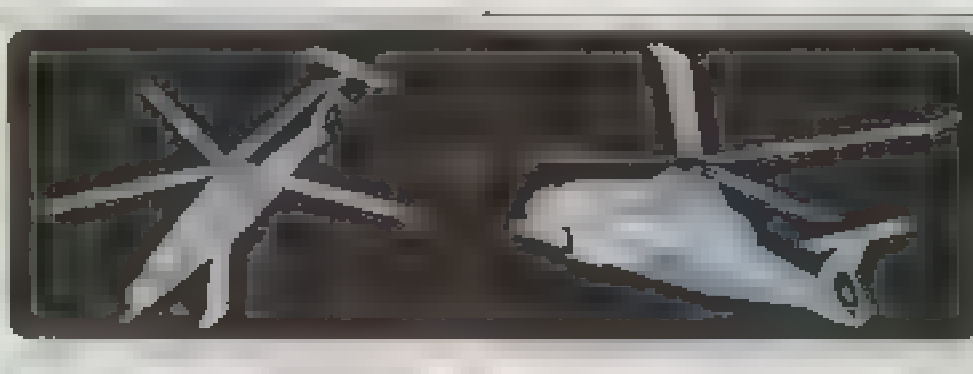
所属

機種名 RAH-66B　Commanche

名　称 コマンチ

用途／攻撃ヘリコプター





機体説明

初飛行は1998年。テールローターが垂直尾翼内に収められているフェネストロン形式を採用している。当時と比較しても大きな性能向上はみられないが、攻撃力だけならば戦闘機に匹敵する性能を持つ

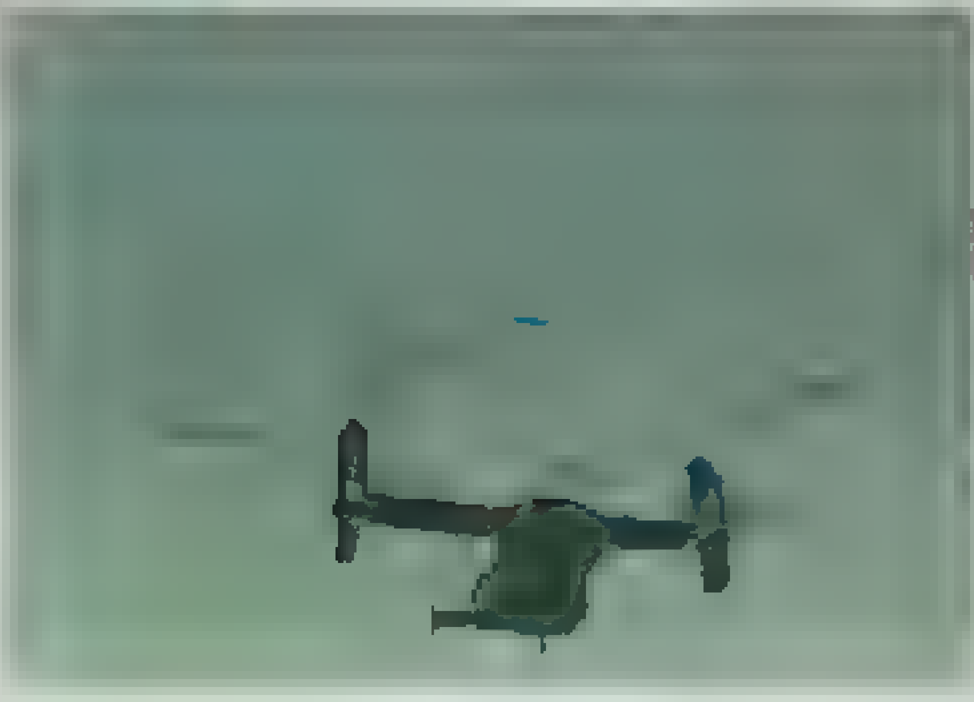
全長	14.28m	総重量	4807kg
全幅	11.9m	最高速度	330km/h
全高	3.37m		

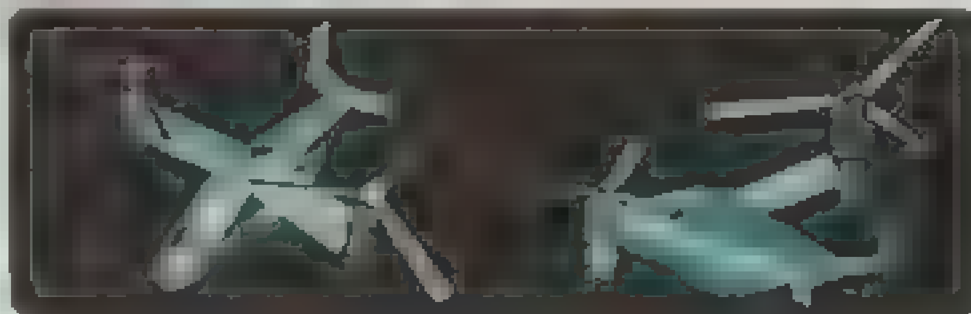
所属

機種名 V-22B　Osprey

名　称 オスプレイ

用途／民間用汎用ヘリコプタ





機体説明

1982年、研究が開始されたティルトローター機。離着陸はV/STOLに分類される。両翼端に回転式ナセルが装着され尾翼は双尾翼形式である。現在ではその汎用性から民間でも幅広く利用されている

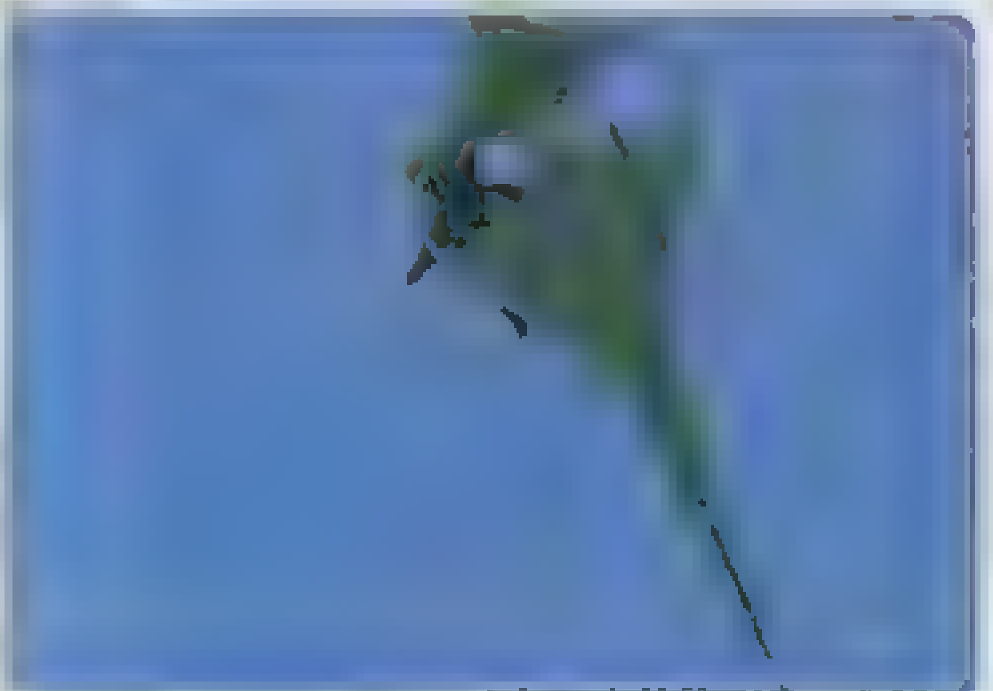
全長	17.47m	総重量	21546kg
全幅	11.58m	最高速度	526km/h
全高	6.9m		

所属

機種名 R-505U

名　称

用途／UPEO専用機





機体説明

もとはニューコムのRナンバーに属する機体でUPEO専用機として提供された。飛行中の安定感は抜群で機体の揺れはほとんど感じられない。主にUPEO要人の搭乗機として利用されている

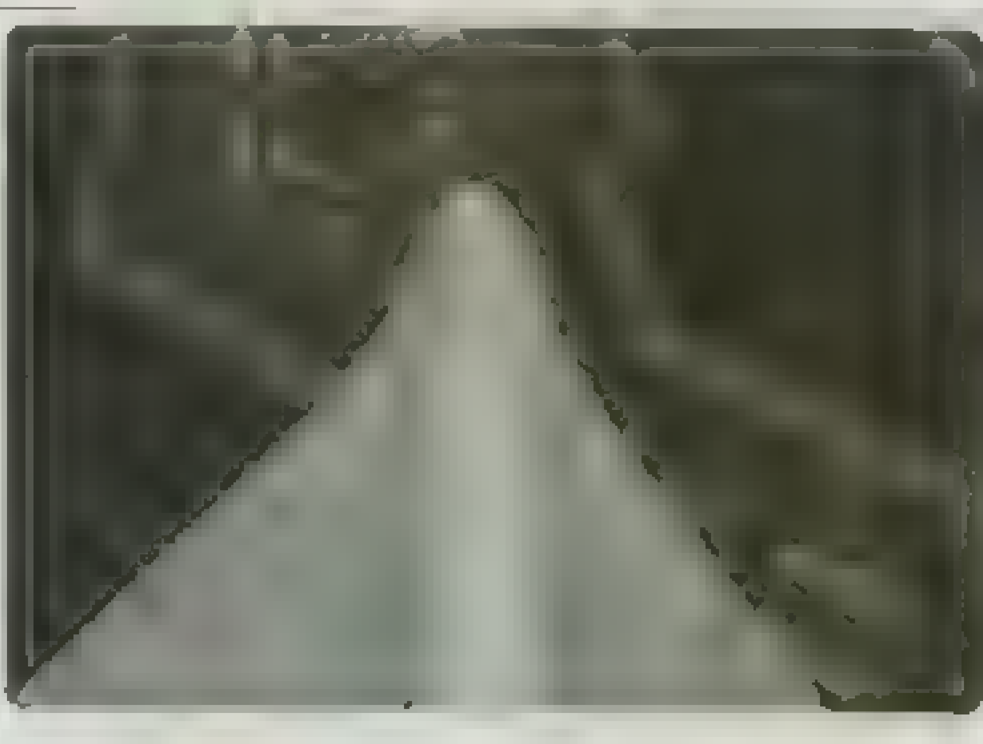
全長	80m	総重量	181030kg
全幅	22.6m	最高速度	3060km/h
全高	9.2m		

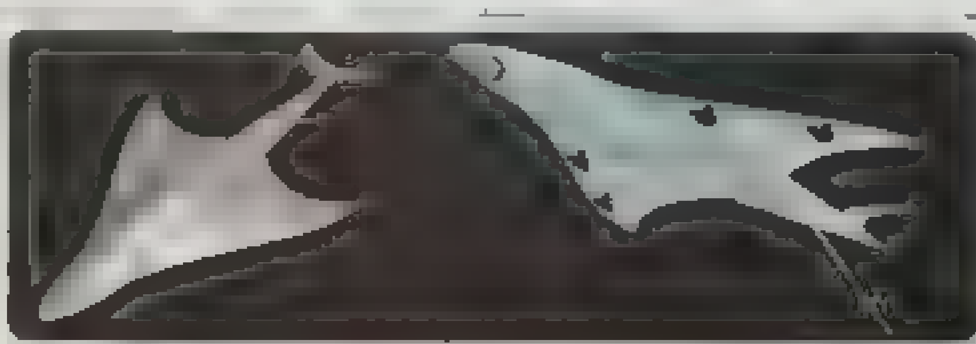
所属

機種名 **R-501 Rhincodon**

名 称 **ライコドン**

用途／大型輸送機





機体説明

ニューコム開発の大型輸送機。C-17Bより全長で20m以上巨大で、より多くの搭載量を誇る。最高速度も約2倍以上と輸送機としては非の打ち所がない。同機を給油機に改造した機体も存在する。

全長	75.75m	総重量	350498kg
全幅	45.2m	最高速度	1836km/h
全高	6.85m		

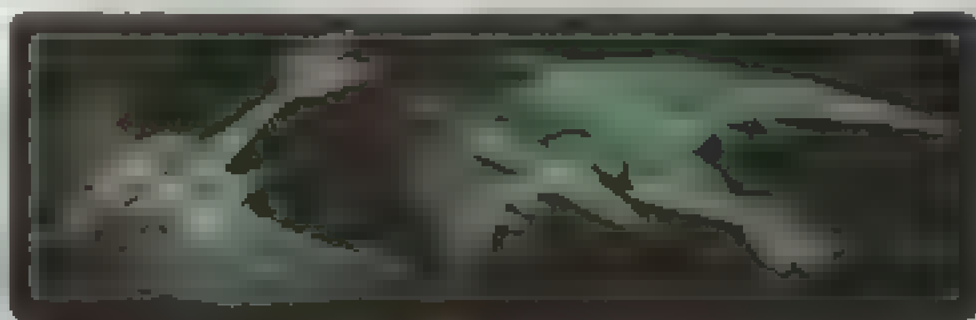
所属

機種名 **R-531 Mobura**

名 称 **モビュラ**

用途／ドッキング機・親機





機体説明

長距離巡航能力を持たないR-311を輸送するための母艦。複数のR-311を機体下面に懸架し作戦空域近くで射出する。輸送用として開発された機体のためR-531自体の戦闘能力は低い

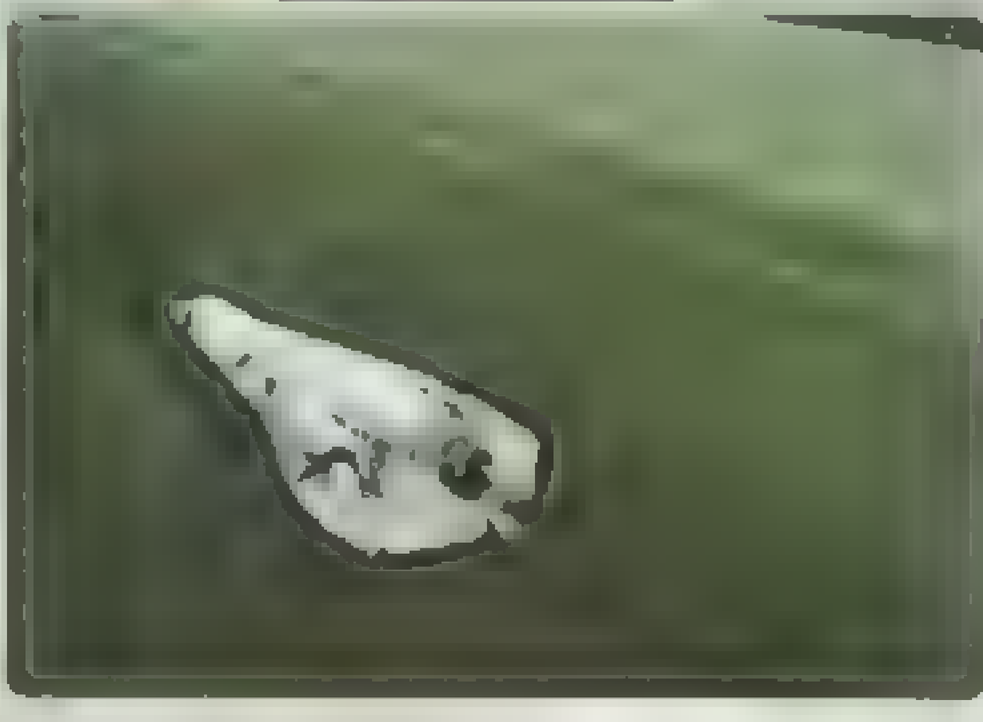
全長	99.83m	総重量	432040kg
全幅	110.8m	最高速度	1102km/h
全高	17.58m		

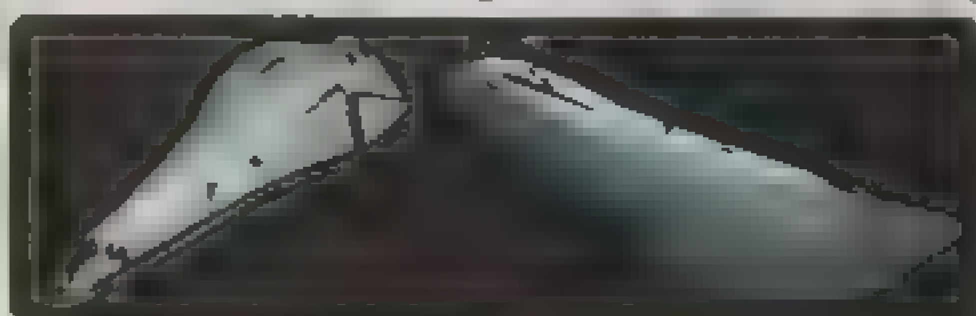
所属

機種名 **R-808 Phoca**

名 称 **フォーカ**

用途／スペースシャトル





機体説明

前時代から用いられているスペースシャトルをニューコムが改良した機体。外見に大きな差はないが、内部は最先端技術が取り入れられている。主にニューコム衛星軌道基地と地上との往復に用いられる

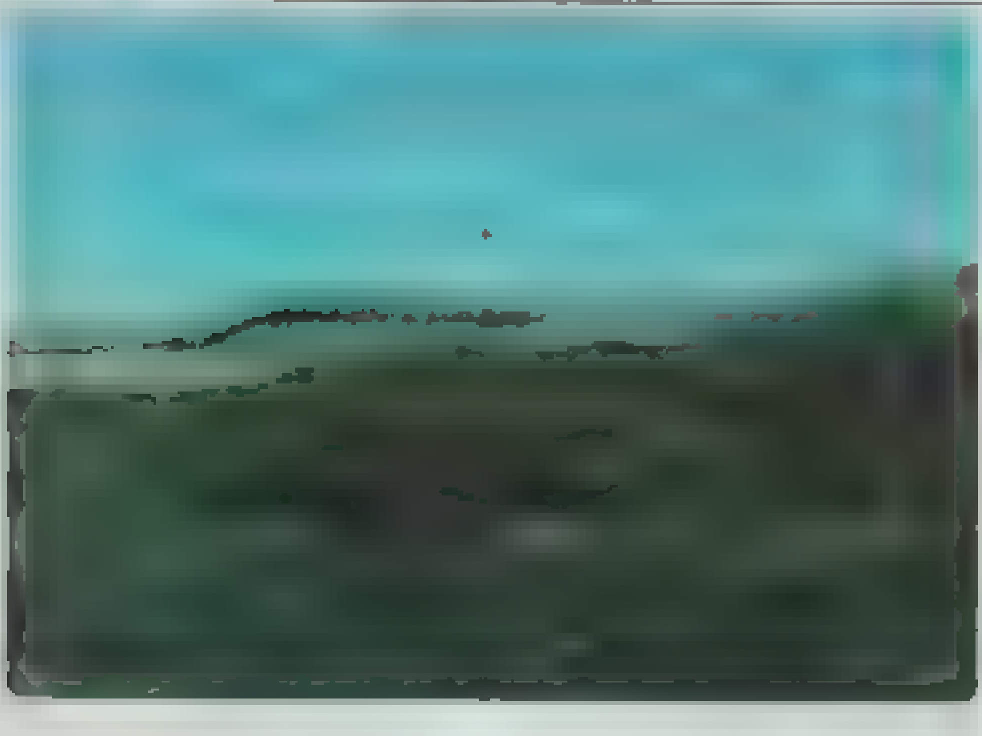
全長	29.74m	総重量	72310kg
全幅	15.96m	最高速度	-
全高	5.51m		

所属

機種名 **R-701 Triakis**

名 称 **トライキス**

用途／攻撃ヘリコプター





機体説明

ニューコム製攻撃ヘリコプター。コンピュータ管理の下、敵機への攻撃などはすべて自動。主に防衛用としてニューコムの各拠点に配備されている。機体名称は「トチザメ」の学名

全長	15.3m	総重量	5540kg
全幅	16.7m	最高速度	734km/h
全高	2.66m		

所属

機種名 **UI-4053 Sphyrna**

名 称 **スフィルナ**

用途／ECM空中空母





機体説明

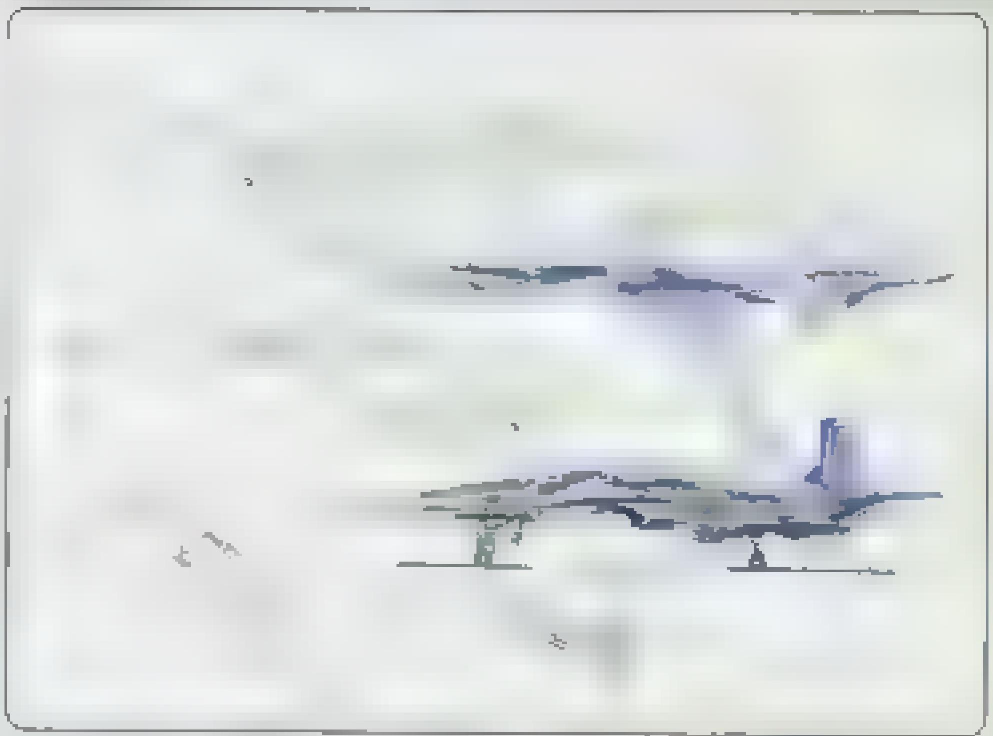
ウロボロスが誇る空中空母。腹部に戦闘機を収容し空中での離発着が可能。全長、全幅、全高ともに他の航空機を圧倒している。ただし、最高速度はヘリなみの低速である

全長	238.5m	総重量	254200kg
全幅	90.92m	最高速度	404km/h
全高	53.44m		



UPEO製戦闘機 Su-37 スーパーフランカー

ジェネラルリソースでは、既存の戦闘機を改良した機体を実戦配備している。Su-37もロシア製戦闘機Su-27の改良型である



ニューコム製戦闘機 R-101 デルフィナス#1

曲線を多用したまったく新しい形状の戦闘機。ニューコム戦闘機の代名詞ともいえ、その他のRナンバーシリーズの基礎となっている

戦闘機基本飛行操作

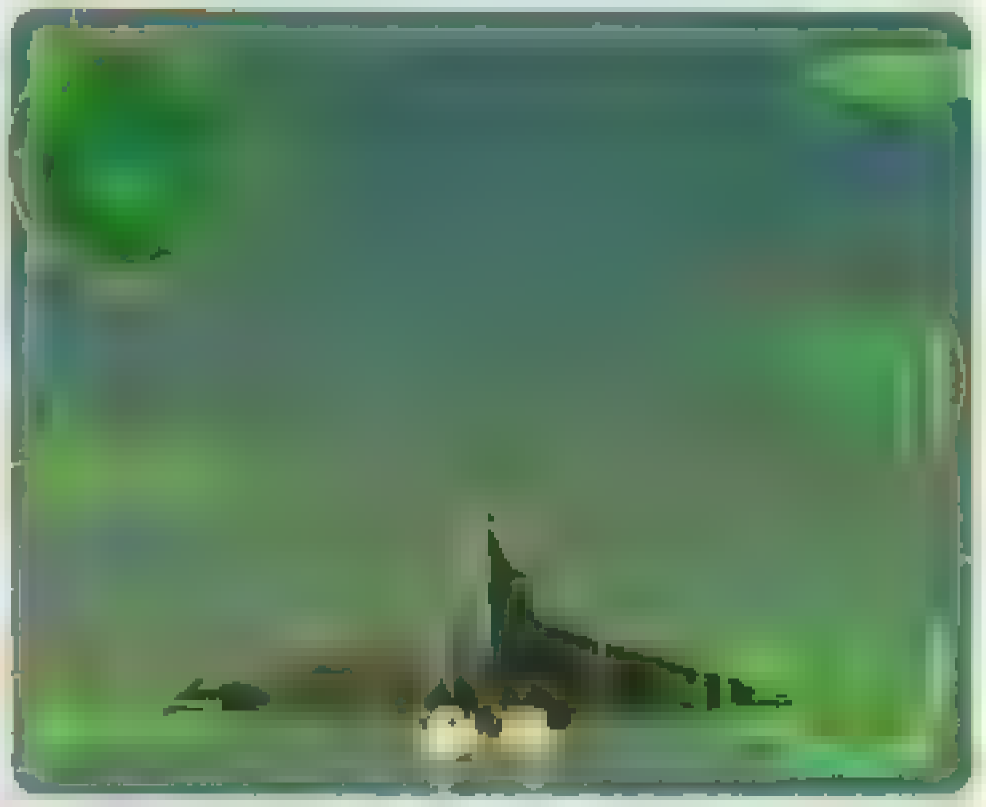
Go straight ahead

すべての飛行で基本となるのが直進飛行だ　直進飛行とは現在の高度と方向を維持し、機体を傾かせることなくまっすぐに飛ぶことで、攻撃や回避の基本となるものだ　飛行中や戦闘中に自機の位置を見失ってしまうことが多い人は、まず直進飛行をしっかりと身につけておこう　とくに自機が自分の意思とは関係なく上昇してしまっていて、目標となる地上物や雲が見えない場合は、自機の位置と飛行姿勢がわからなくなってしまうことが多い　そういう場合にはコックピット視点に切り替えて、中央の目盛りが00になるように機首を調節しよう

高度計。自機が飛行している高度を表示している。低空飛行や高々度飛行などのときには、とくに注視しておきたい

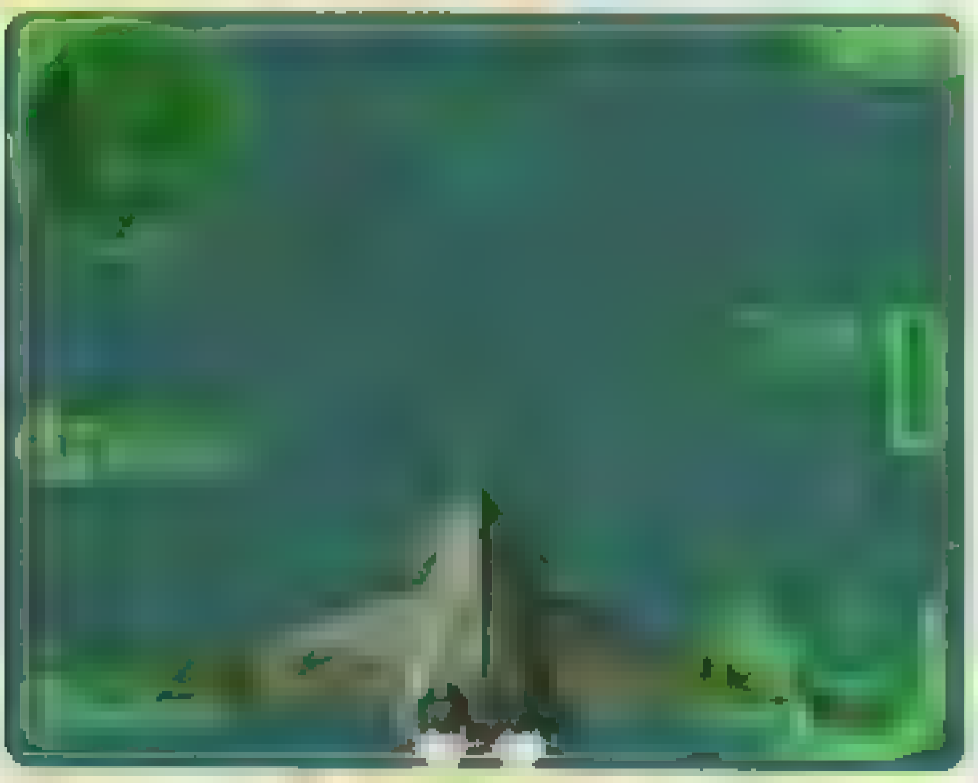
自分の搭乗している機体。自機を後方から見る視点の場合には　機体の傾きや機首の方向を確かめることができる

敵機や味方機 地上の目標などを表示してくれるレーダー。自動的に遠距離　中距離　近距離の　段階に切り替わる



an ascent & descent

方向ボタン　左スティックを下に押しつづけることで空中で　回転をすることができる　ただし速度がじゅうぶんではないと上昇中に失速して降下してしまうので注意したい



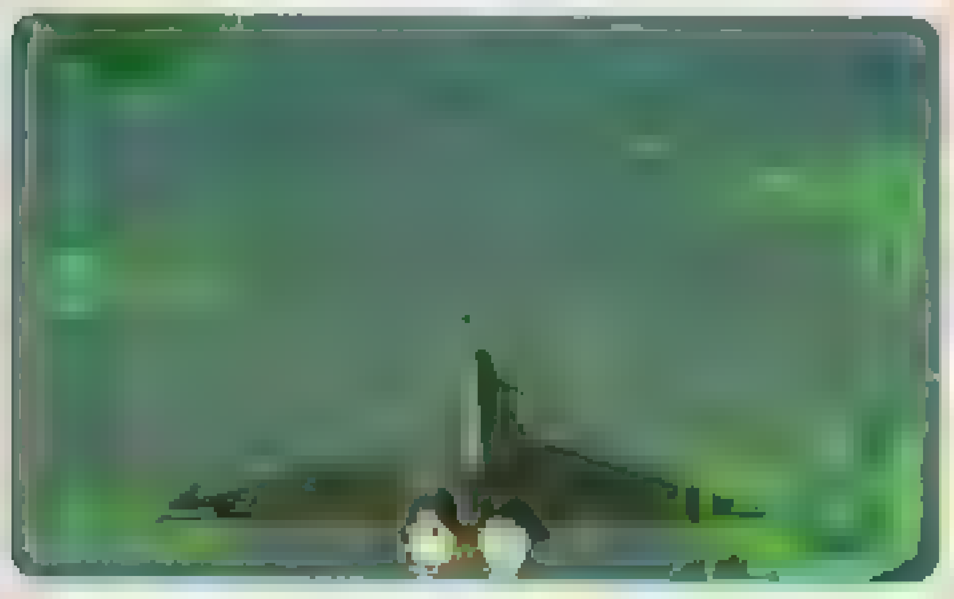




方向ボタン　左スティックを上に押しつづけることで下に向かって一回転することができる　高度がじゅうぶんでない場合　は　地表に激突してしまうだろう

飛行機を操る上で忘れてはならないので、上昇と下降の操作だ。上昇は方向ボタン、または左スティックを下に押すことで、下降は方向ボタン、または左スティクを上に押すことで行なうことができる。この機動は自機の高度を変えたいときにはもちろん、敵機を追尾したいときまたは敵機から逃れたいときなどにも利用される。また上昇中は速度が低下し、下降中は速度が上がってしまうことは忘れないようにしよう

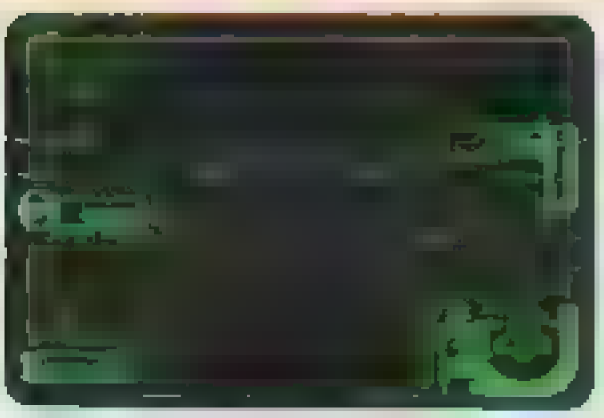
機体の角度を水平に保ったまま、R2ボタン、またはL2ボタンを押しつづけることで機首の方向を変更することができる。しかしその機動は非常に遅いので、空中戦ではあまり役に立たない。他の機動と組み合わせることで有効に使用したい





機体の角度を大きく変えることで、すばやく機首の方向を変更する操縦技術だ。機体を地表と垂直にし、方向ボタン、左スティックを上か下に入れることで、進行したい方向を制御しよう。このときヨーを一緒に使うと、旋回しながら高度を変えることができる

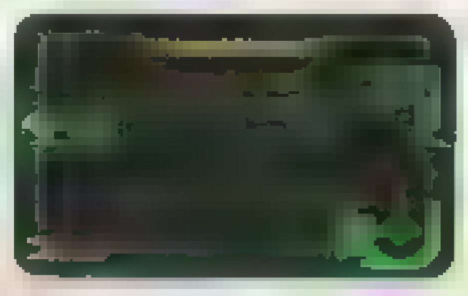
take off landing



離陸の操作は簡単だ。速度を上げつつまっすぐに走り、450を超えたあたりで方向ボタン、左スティックを下に押すと飛びあがることができる

着陸の操作はまず空港から出ているガイドラインに沿って機体を安定させる。滑走路に届くように速度を調整しつつ、機首を下げて降下していくだけでいい





着陸のときに速度が出過ぎていると オ 、 ラン して滑走路から飛び出してしまうので注意したい

refueling

ドッキングの操作はやや難易度か高い。まず自機の正面に目標を捉え、速度を上げつつ接近する。目標のそばまできたらやや高度を落とし、もぐりこむような気持ちで接近しよう。そのときのスピードは目標の速度によって変わるが、目標よりやや速くても大丈夫た

機体か左右 れてしまうと失敗しやすい 機首の方向を変えるのにヨ を使おう もしも目標を追い越して ま た場合には 一回離脱して再度接近したほうかよい

自機の正面に表示されるガイドに従うように飛行すれば 比較的簡単にドッキングすることかできる



攻撃、回避基本操作

[illegible]戦を制するため、[illegible]戦でも注目されてきたのがこれらのテク[illegible]ク[illegible]ナ[illegible]考えなくてもこれらの動作を織り込めるようになれば一人前だ



[illegible]

水平飛行の状態から方向ボタン、左スティックを右か左に入れて機体の腹が上空を向くまでまでロールを行なう。方向ボタン、左スティックを下にいれ一気に降下し、円弧の最終地点で水平飛行に戻る。この機動は自機の高度を一気に、なおかつ素早く下げたい場合に有効だ。ただしエアブレーキを使用しないと、地表に激突する場合もあるので注意したい。



インメルマンターン

水平飛行から方向ボタン、左スティックを下に押して上昇し、円弧の昇りきったところで方向ボタン、左スティックを左右のどちらかに入れて機体を一回転させて水平飛行に戻すテクニック。敵機と正面からすれ違ったときに敵機を追尾したい場合や、後方から敵機に追尾された場合などに有効だ。地表からの距離が低い場合に使ってみよう



スライスターン

水平飛行から方向ボタン、左スティックを右に入れ機体を右100度までロールさせる。その後方向ボタン、左スティックを下に押して急降下を行なう。この機動の用途は自機よりも低高度の目標を攻撃するのに適している。とくに砲台や艦艇などを攻撃するときに使用すると敵からの攻撃を回避することが容易となる。ただし降下時の速度の上がり過ぎには気をつけよう。

[illegible]

自機の前方を飛行している敵機を、自機の正面に捉えるためのテクニック。機体を一定の方向にロールさせつづけることによって、自機の描いている円の中心に敵機を据えることができる。このとき自機の描く円周が一定になるように気をつけよう。バレルロールとはバレル(樽)の周囲を回るような機動を行なうことから呼ばれるようになった名称だ。



敵機から逃げるだけでは作戦をクリアできない。効果的な攻撃方法を覚え、敵機を効率よく撃墜できるようになろう

敵機の背後をとる

敵機を撃墜するテクニックの中で、もっとも基本となるのが背後からの攻撃だ。レーダーを活用して背後をとりやすい敵機を見つけ出そう。また機銃とミサイルの命中率は背後から発射した場合にもっとも高くなるので、敵機の背後を奪ったら逃さず攻撃しよう。





敵機を機銃で攻撃したい場合には、背後をとることがとくに重要となる。機銃の場合はミサイルよりも敵機に接近する必要があるので、命中させるにはテクニックが必要だ

ミサイルは敵機を追尾して飛んでいく。そのためミサイルと敵機の進行方向が一致した場合にもっとも命中率が高くなるのは当然だ。また複数のミサイルを発射することで、命中する確率は高くなる

敵機が正面から来た場合

ミサイルで応戦

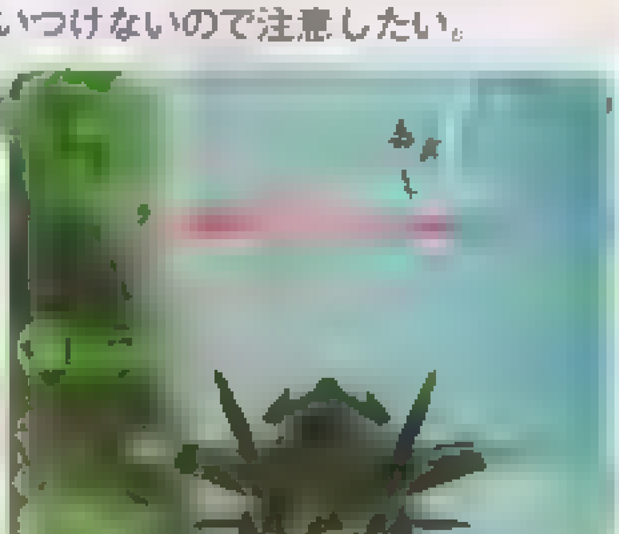
敵機が正面から迫ってきた場合には、とりあえずミサイルを発射してみよう。この場合、ミサイルと敵機の進行方向は相対しているので、命中率はとても低い。だが敵機を自機の照準の中央にもってくることで、命中する確率を上げることができる。だが、ちょっとの針路変更であっさりと回避されてしまうので、あまりあてにはできない。



敵機が自機の正面を横切った場合

敵機が自機の正面を横切った場合には、敵機が横切った方向に向かって旋回しよう。この旋回中にエアブレーキを使って速度を落とし、旋回半径を小さくすることで小回りに回ることができる。ただし速度を落としすぎると敵機に追いつけないので注意したい。





自機と敵機が一番接近しているポイントで、敵機の進行方向がわかるので活用したい

高度差のある敵機を攻撃する場合



敵機が自機の頭上にいる場合でも、レーダーには正面にいる場合と同じように表示されるので、目視は忘れないようにしたい



自機よりも高い高度を飛行している敵機を撃墜するには、二通りの方法がある。一つは自機の高度を敵機と同じところまで上げる方法で、もう一つは自機の機首を上げてロックオンする方法だ。時間を短縮したいときには後者の方法をとろう。

[illegible]

地上に設置されている建造物や砲台は、ミサイル、爆弾、機銃によって破壊することができる



低空進入攻撃

ターゲットの手前から高度をじゅうぶんに落として接近し、攻撃する方法を「低空進入攻撃」と呼ぶ。まずレーダー画面とマップ画面でも目標を確認する。このとき自機の背後に敵機が迫ってきていないかもあわせて確認しておくといい。次に目標よりも手前で降下を開始し、地表ぎりぎりまで高度を落とす。そのあと目標に向かって最大速度で接近しロックオンと同時にミサイルを発射してから急速に離脱する。このとき目標が複数存在していた場合は、速度を落として接近し、目標切り替えボタンを利用して一回の接近でなるべく多くの目標を破壊したい

[illegible]

ターゲットの周囲で多くの砲台があったり、ターゲット自体が砲台であった場合には接近中の攻撃とミサイル発射後の反撃を避けるために急降下爆撃を行なおう。急降下爆撃とは目標の上空まで高い高度で飛行し、目標の上空に到達したら一気に降下してミサイルを発射するテクニックのことだ。このとき自機の速度は速すぎるとロックオンしてからミサイルを発射するまでの間隔が短くなり、ミサイル発射後に機体を引き起こすタイミングが遅れてしまう。降下中はエアブレーキで自機の速度を調節するようにしよう



目標をロックオンしてミサイルを発射する前までは、非常に無防備な態勢になってしまうことが多いので、レーダー画面で敵の動きを把握しておこう

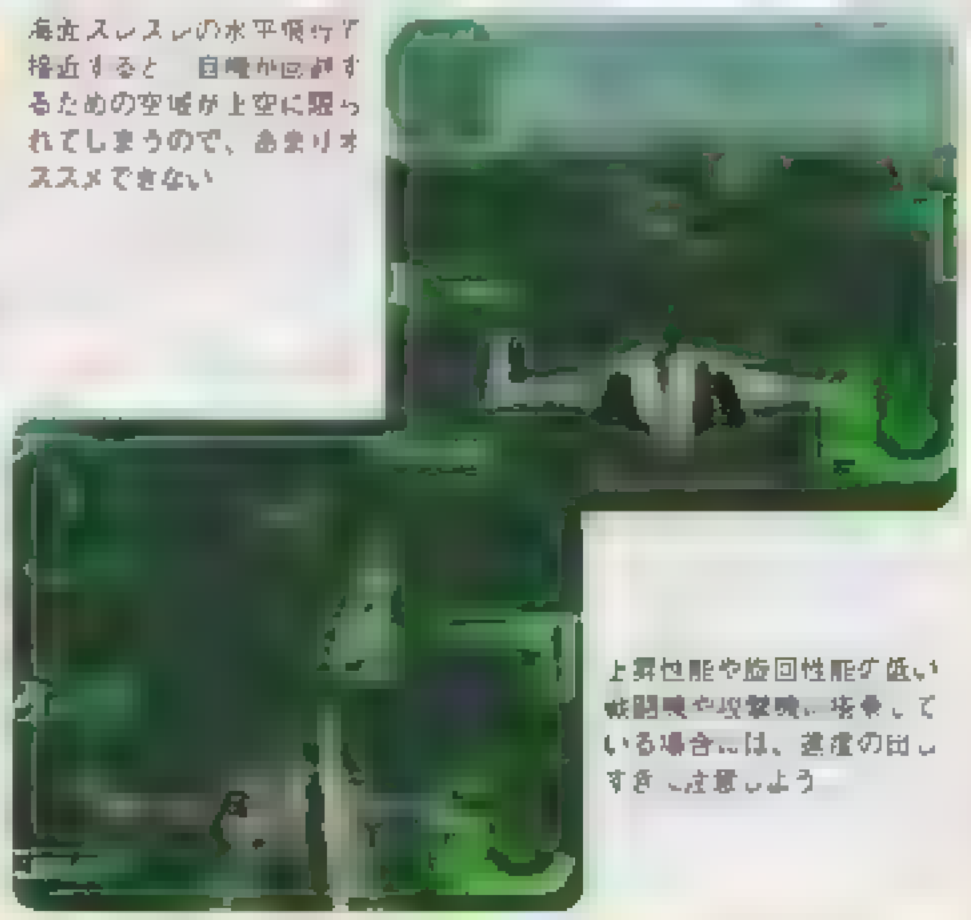
[illegible]

海上を移動しているか、停泊している艦船を攻撃するためのテクニック。地上攻撃と比べ難しいといえるだろう

[illegible]

海上にいる艦船は機銃やミサイルで武装しているため、安易に接近するとダメージを受けてしまう。とくに艦船がまとまって停泊している場合には、大きなダメージを受ける可能性がある。そこでまとまっている艦船を攻撃する場合には、高い高度から急降下爆撃を行ない、ミサイルを発射したあとは急上昇を行ないたい。他の艦船からミサイルを発射されても、急上昇を行なうことで振り切ることができるようになる。このとき機体をロールさせると、さらに回避率が上がるので覚えておこう。攻撃時には機銃やミサイル砲台を一つづつ破壊してもよいが、中心となる艦橋を破壊すれば一撃で撃破することも可能だ。好みによって使い分けたい。機銃による破壊はリスクが大きすぎるので止めておこう

海面スレスレの水平飛行で接近すると、自機が回避するための空域が上空に限られてしまうので、あまりオススメできない



上昇性能や旋回性能が低い戦闘機や攻撃機に搭乗している場合には、速度の出しすぎに注意しよう

敵機からの攻撃を[illegible]するならば重要だ。危険な場合は攻撃よりも回避行動を優先しよう

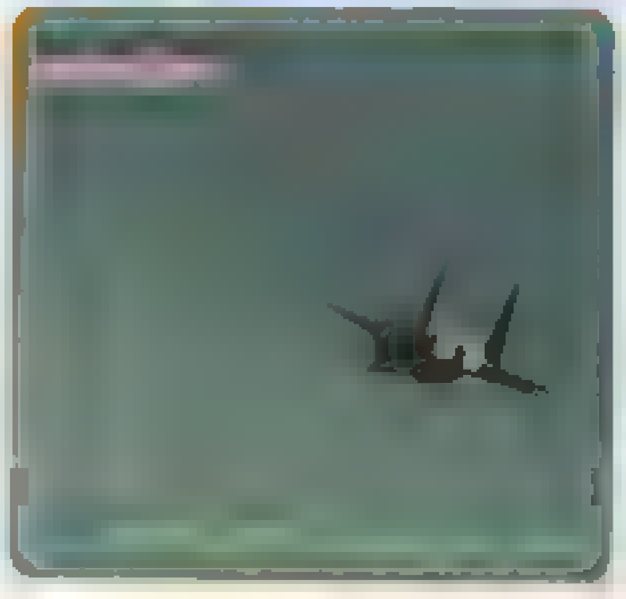


後方からの攻撃は、回避することがもっとも困難だ。敵機が自機の後方についた状態はレーダーで確認できるので、こちらが他の敵機を攻撃しようとしているときでも素早く回避行動に入ろう。後半の作戦になると敵機は一瞬のスキを狙ってミサイルを発射してくるので、背後をとられないことが重要になる。自機の背後をとられてしまった場合にはまず速度を上げてみよう。さらに急上昇や急降下など機体を縦に動かしてみて、それでも敵機が振り切れなかった場合には、機体をロールさせてからの急旋回を付け加えると効果的だ



前方からのミサイルは適切な機動を行なうことで、簡単に回避することが可能だ。ミサイルの警報が放たれたらレーダー画面でミサイルの接近方向を確認し、それが前方であったら横方向に旋回するだけでいい。前方からミサイルが接近してくるのが視認できた場合には、引きつけてから回避などは考えなくていいので、すぐ旋回しよう。ただし地表などに近く、高度が低い場合には、ロールからの急旋回が難しいときがある。そのようなときは一度急上昇を行ないミサイルを引きつけてから、急降下を行なって回避しよう

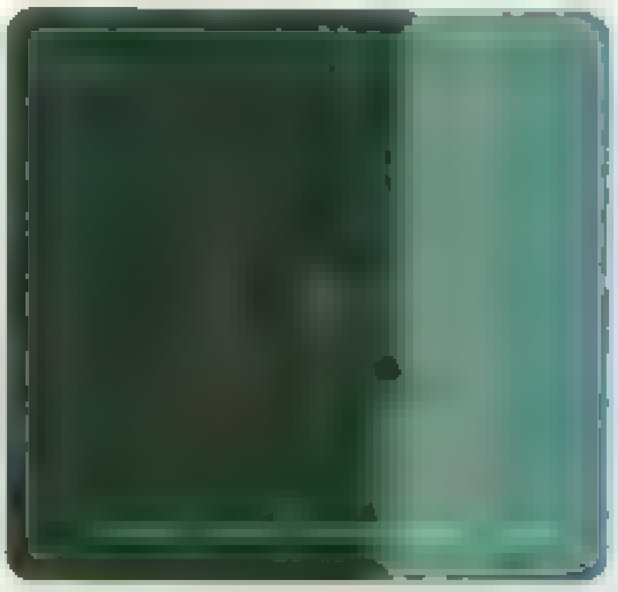
ロールの状態から派生するテクニックとして、上昇や下降などを織り交ぜた飛び方がよく使われる。これは縦と横に斜めの動きを付け加えることで、敵の追尾や攻撃を避けるのに役立つ。また自機の周囲を旋回している敵や動きの早い敵機を照準に捉える場合でも、ロールは重要な役割を持っている。上昇や下降、旋回だけではロックオンできない敵機でも、自機の機動にロールからの旋回を織り込むことで追跡が可能となる



夜間の作戦などで目標物が見えず、視界が利かない場合[illegible]はロールをしていると自機の姿勢が把握できなくなることがある。そんなときは計器の様子で自機の動きを把握しよう

引きつけてからの回避行動

後方からのミサイルを回避する場合には自機の速度が重要になり、速度が速ければそれだけ回避は容易になる。ミサイルが後方から追尾してきた場合には、まず速度をあげよう。つぎに急旋回に移りつつ、その機動の中に上昇や下降を織り込んでみよう。ミサイルには追尾できる距離が設定されているので、その距離を逃げきればいいのだ。近距離からのミサイルは急旋回、遠距離からのミサイルは旋回中の上昇で回避可能だ



ミサイルは自機の後ろを追跡しているので直線的に飛行していると命中してしまうが、急激な針路変更が苦手なので、レーダーで接近を確認、引きつけて回避しよう

No.	シナリオ名	地名
01	AWAKENING	Expo City
02	BRAVADO	Waiapolo Mts.
03	ENTER DISION	Chonpinburg
04	PAPER TIGER	Rocky Is.
05	BROKEN TROUCE	Waiapolo Mts
06	GHOST OF THE PAST	Hatlles Ravine
07	NO CLEARANCE	Faith Park
08	FRAGILE CARAGO	Axel Bay
09	SCYLLA AND CHARYBDIS	Meriton Area
10	FATES INTERWINED	White Valley
11	REACHING FOR STARS	Comona Is
12	ONE-WAY TICKET	Sandbury D.
13	BUG HUNT	Chonpinburg
14	PAWNS IN THE GAME	Faith Park
15	DAMAGE CONTROL	Snider's Top
16	BROKEN WINGS	North Point
17	SPHYRNA	Expo City
18	A CANOPY OF STARS	Expo City
19	SOLDIER OF FORTUNE	Waiapolo Mts
20	MEGAFLOAT	Rocky Is.
21	TARGET ACQUISITION	Expo City
22	PARTNERS	Scofields Plateau
23	TAINTED PEACE	Lambert Mts.
24	STARTOSPHERE	White Valley
25	WELCOMING COMMITTEE	Comona Is
26	TECHNOLOGY TRANSFER	Comona Is.
27	CLAUSTROPHOBITA	Amber Mts
28	DILEMMA	Patrol Coast
29	BETRAYAL	Eusian Ocean
30	HEART OF THE SERPENT	Eusian Ocean
31	GEOFRONT ATTACK	St.Ark
32	CASUALTIES OF WAR	Port Edwards
33	GEOPELIA	Port Edwards
34	THE ORIENTATION	Port Edwards
35	LIQUIDATION	Rocky Is.
36	ARCHNEMESIS	Expo City
37	MEMORY ERROR	Rocky Is
38	ELECTROSPHERE	Rocky Is.
39	POWER FOR LIFE	White Valley
40	GUARDIAN ANGEL	Comona Is.
41	ZERO GRAVITY	Comona Is
42	THE PRIZE	Eusian Ocean
43	UTOPIAN DREAMERS	White Valley
44	REALITY DISTORTION	Expo City
45	COUNTER REVOLUTION	Eusian Ocean
46	PURSUIT	St.Ark
47	SELF AWARENESS	Snider's Top
48	RESISTANCE	Snider's Top
49	RADIO SILENCE	Gulf of St.Ark
50	REVENGE	Gulf of St.Ark
51	SOLE SURVIVER	St.Ark
52	TUNNEL VISION	St.Ark



BACK STORY 世界観と歴史

この物語の舞台は、テクノロジーが発展し「国家」という枠組みが意味を持たなくなった近未来を想定した世界だ。人々はゆきとどいた便利な生活を送り、そして民間人が戦争に巻込まれることも激減した社会。しかし、人間の欲望は尽きることはない。さらなる進歩、さらなる栄華を求めて社会の均衡は少しづつ歪み始める。

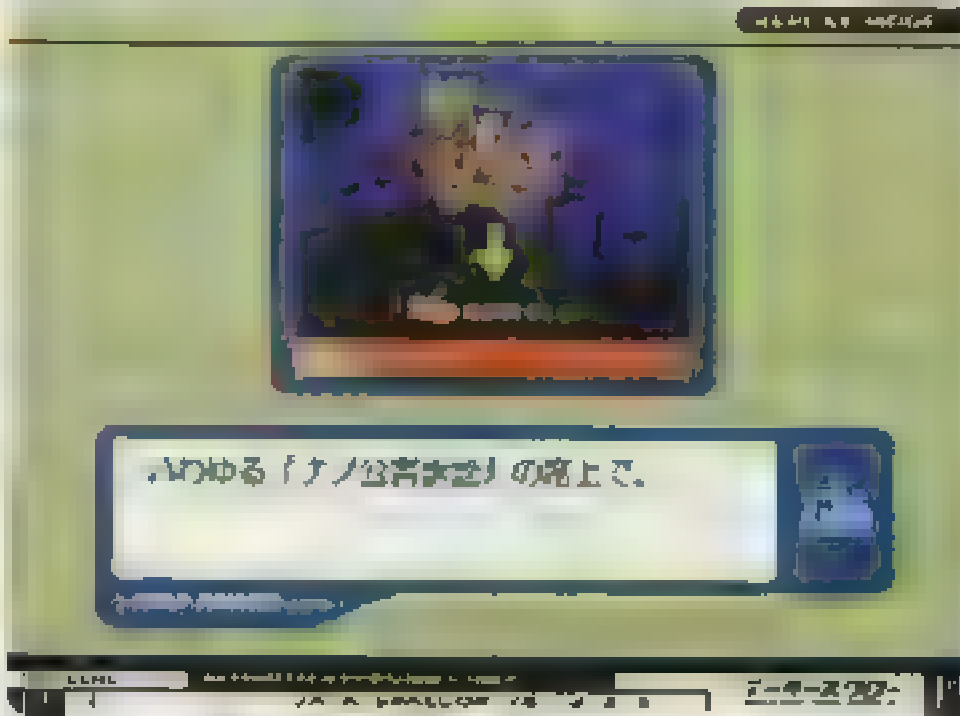
かつて大英帝国がその強大な軍事力を背景に、世界中に勢力を伸ばし「日の沈まない国」といわれたように、21世紀初頭は軍事力をもった国家に代わって強大な経済力を背景に世界中に影響力を及ぼした多国籍企業が台頭していった時代だ。20世紀までは国家の庇護によって一定のバランスを保っていた各企業の力関係が、この時代になると巨大企業のあまりにも強い影響力によって、国家の法の拘束力自体が弱体化してしまう。その結果、この頃になると各企業は次々淘汰され、ある企業はより大きな組織に吸収され、ある企業は完全に潰されてしまうという事態が極端に起こるようになった。

そして各企業を呑みつくし、政治さえ寄せ付けないほどに強大化し、ピラミッドの頂点に立ったのは「General Resouse LTD」(以下GR)というグループであった。

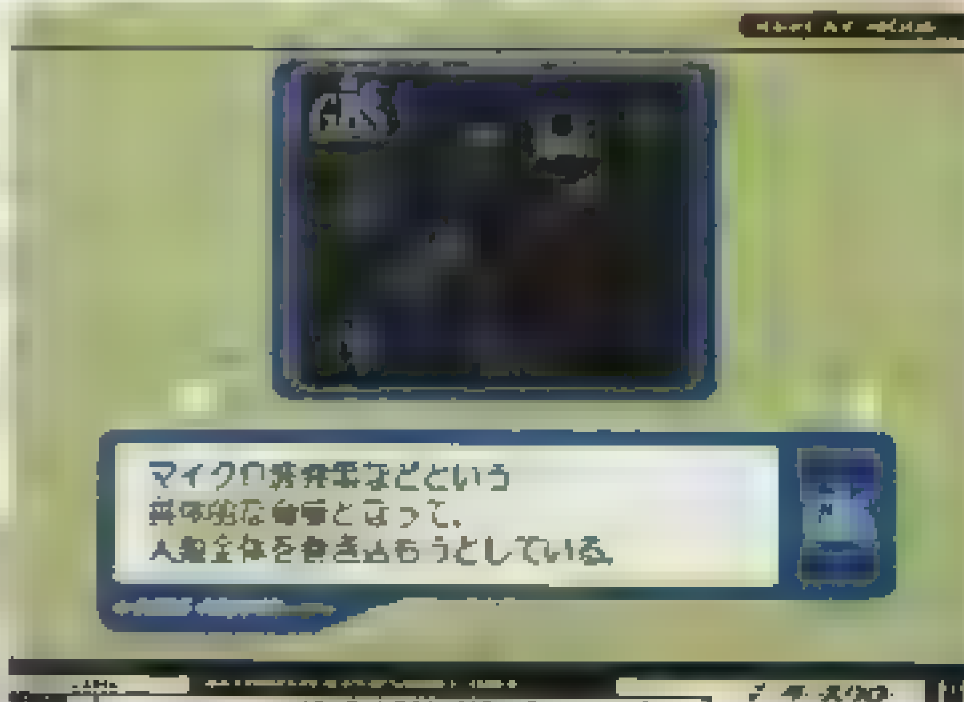
21世紀初頭はまさにGRグループが「日の沈まない国」となり、世界の市場を独占した。資本主義社会において、経済の掌握は世界の掌握ともいえる。放送、出版、食品、医療、建設……生活するに必要なすべてをひとつの企業が握ること、それは生きるためにその企業に従うしかないことを意味していた。国家は単にかつての国境を区分するためだけの組織になり下がり、法律が規制能力を欠いてしまったことで国家の存在自体が無意味なものとなってしまったのである。現在は国家の議員たちですらGRの息のかかった者で占められている。

国家が事実上、崩壊したことにより国家間の戦争はなくなった。GRの独占市場であるから、経済摩擦も起こり得ない。しかしそれはひとつの組織が世界を支配しているというのに過ぎなく、争いのない平等な世界というユートピアでは決してないのである。現に小さな紛争は各地で起きており、また生き残ったGR以外の企業組織への圧力はさらに厳しくなったのだから。

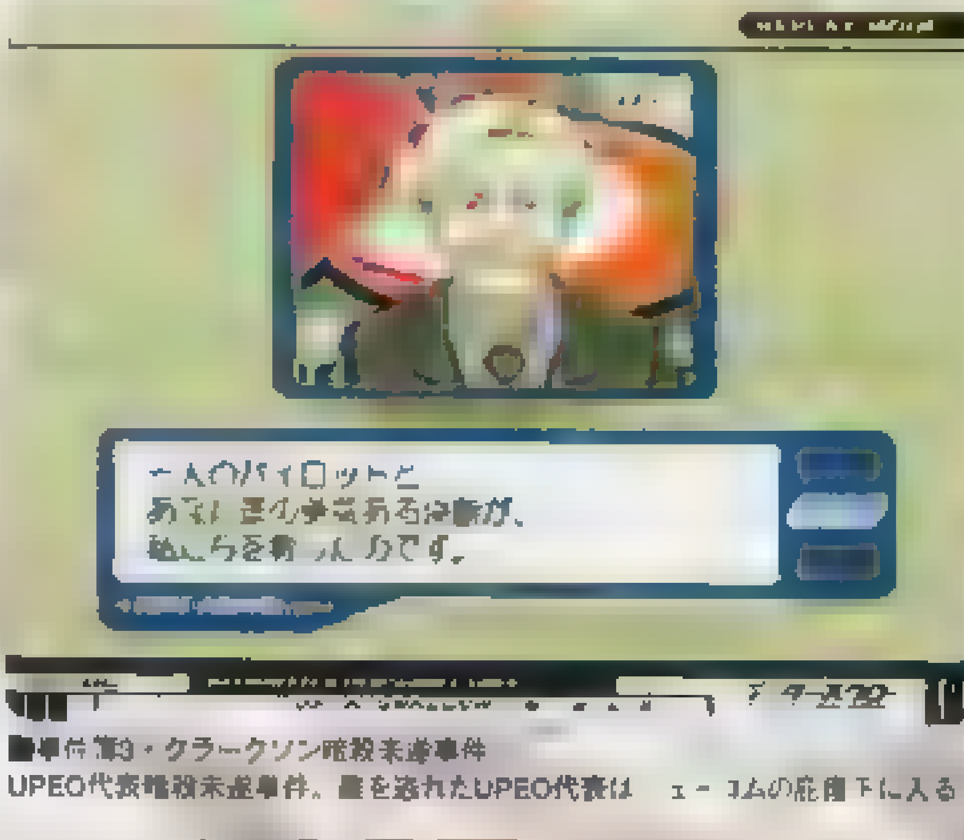
やがてGRは私設軍隊を所有し、人々はGRへの恐怖と警戒を強めていくのだった。



■事件簿1・ナノ散布事件
ナノ公害事件　2036年　ニューコムとGRで経済トラブルが発生する



■事件簿2　GRによるニューコム批判
GRのマスコミ操作によるニューコム攻撃　ニューコムの過激な開発を批判

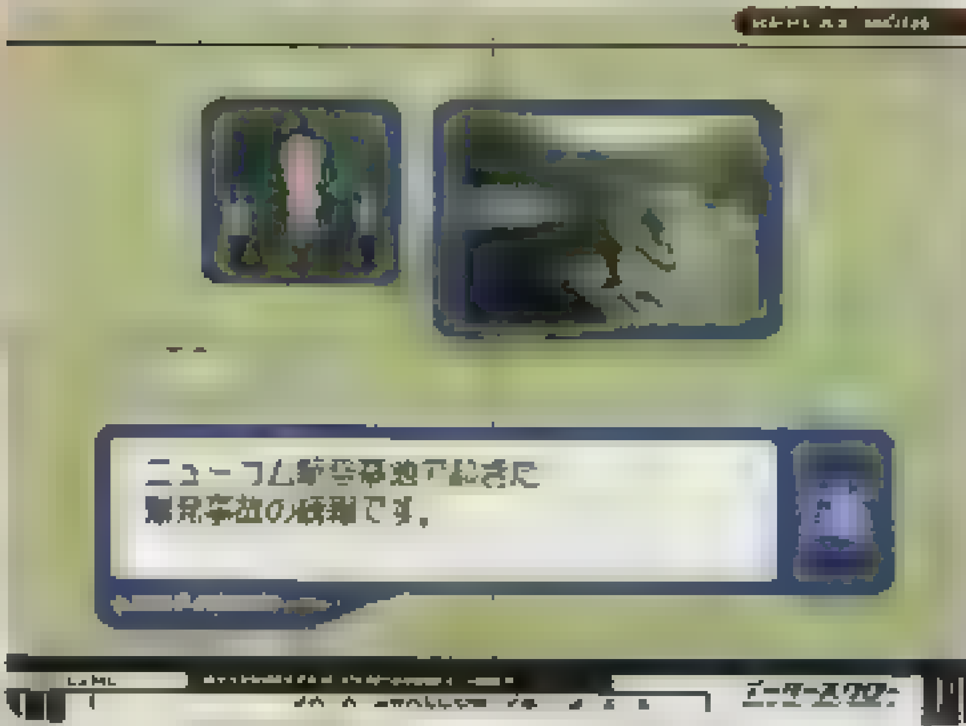


■事件簿3・クラークソン暗殺未遂事件
UPEO代表暗殺未遂事件。難を逃れたUPEO代表はニューコムの庇護下に入る

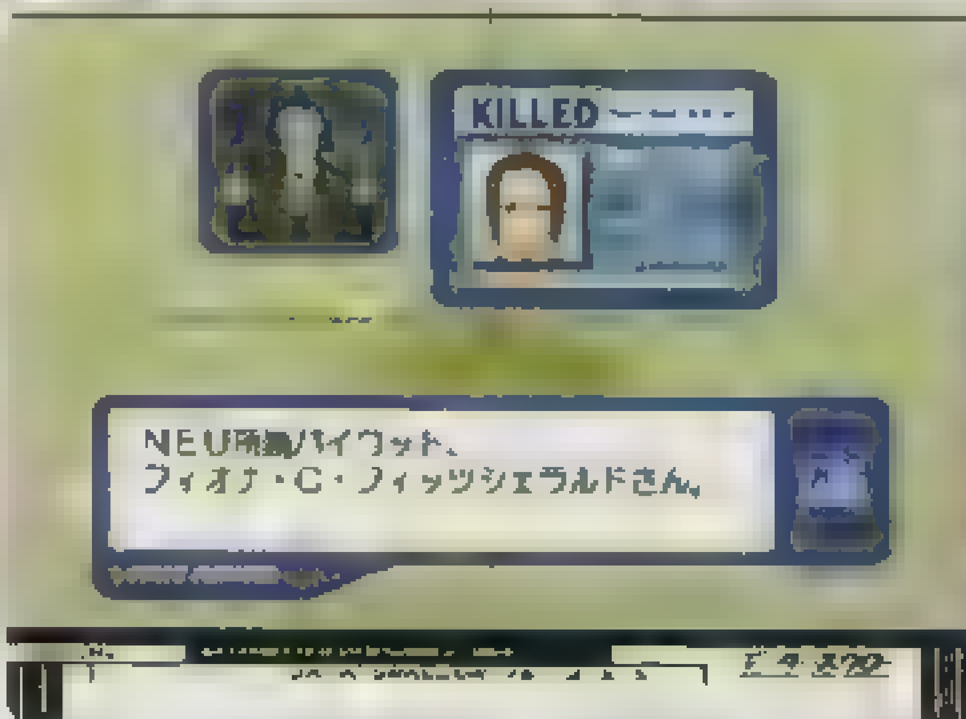
そんなGRの独占市場世界も、「Neucom.Inc」（以下、ニューコム）の飛躍的な成長によってかげりを見せはじめる。GRがあまりにも大きな組織に膨れ上がったため、組織の体質が現状維持型で保守的な存在に変わってしまったのに対し、ニューコムは各社から積極的に優秀な人材を引きぬき、非人道的ともとれる実験、開発を繰り返し、情報ネットワーク産業を軌道に乗せてGRを脅かすほどの勢力になっていった。

ニューコムが得意とするのは情報、ソフトウェア、バイオテクノロジーなどの柔軟性が求められるテクノロジー分野であった。GRがゼネラリスト体質、組織型であるのに対し、ニューコムは技術者集団、個人主義型である。どうしても利潤が先行する無難な製品より、ハイリスクでも斬新な製品が歓迎される時代になってきたこと、またGRの市場独占体勢に対抗しうる勢力が世間から歓迎されたことを意味するのだろう。

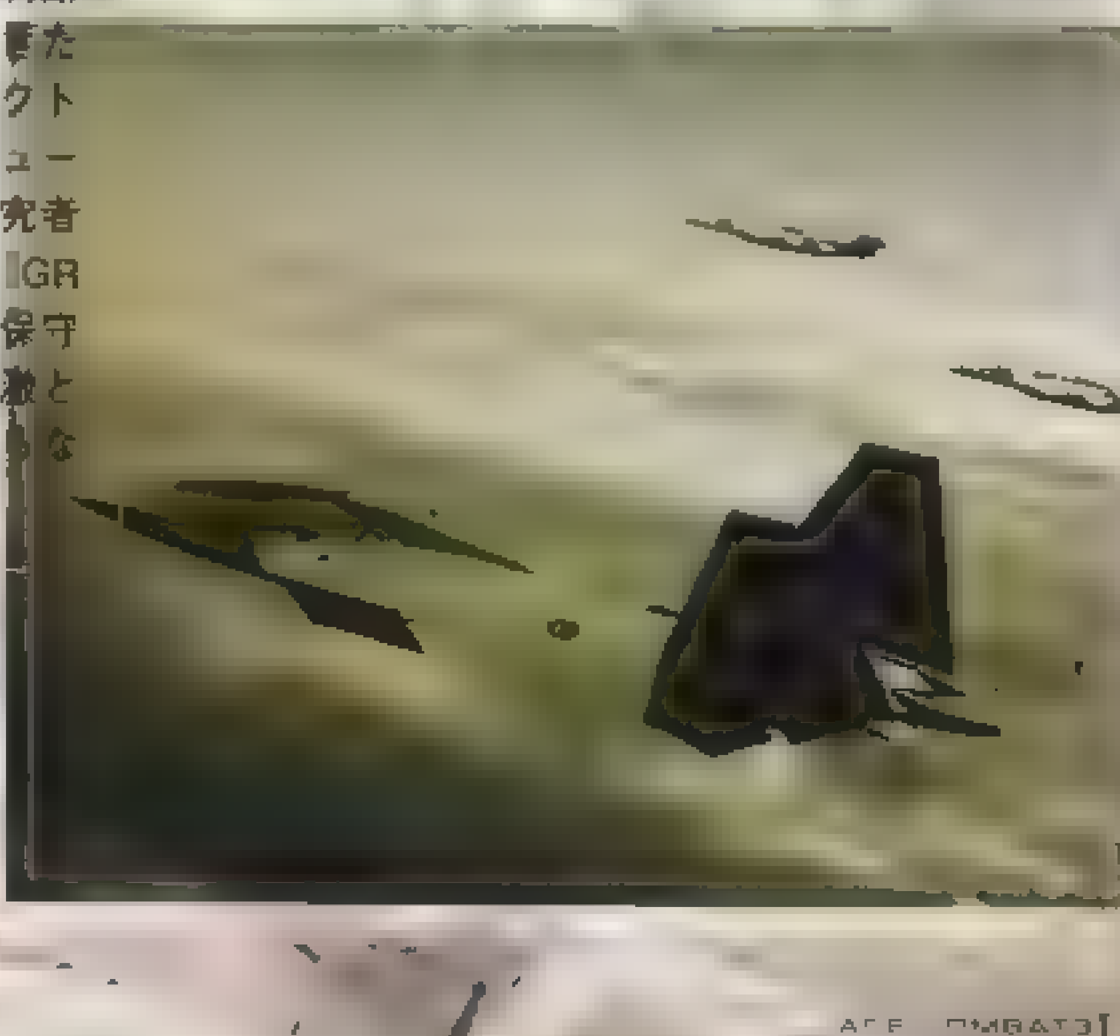
かつてはGRも画期的な軍需開発研究を試みたことがあったが、2040年現在ではそれらの開発研究は企業の量産優先の意向から頓挫せざるをえなくなった。2029年、GRの研究所に在籍する脳生理学者のヨーコ・マーサ・イノウエは人間の記憶や人格を人工的な脳に移植する「電脳化（デッドコピー）」を研究し、その実験に取り組んできたが、実験の成功を「危険なもの」として重く見たGR社の上層部は、研究に関わった人物たちを闇へと葬り去った。また、「シルバーストーン病」という先天性の疾患をもつ少女、レナを使って「DOE計画」実験を開始するものの、グループ上層部の経営理念にそぐわないと判断され中止。かつて組織を上げて取り組んできた戦闘機「ナイトレーベン」の開発プロジェクトも解散させられ、開発チームはまるごとニューコムに吸収されることになる。天才肌の研究者はことごとくニューコムに移籍してしまい、GRに残ったのはかつての栄光にすがりつく、保守的な人々のみとなってしまった。一方、過激ともとれる科学者が結集したニューコムはさらなる発展を遂げていく。



■事件簿4・ニューコム襲撃事件
人体実験にまで及んだ過激な実験が悲劇を生むこともある

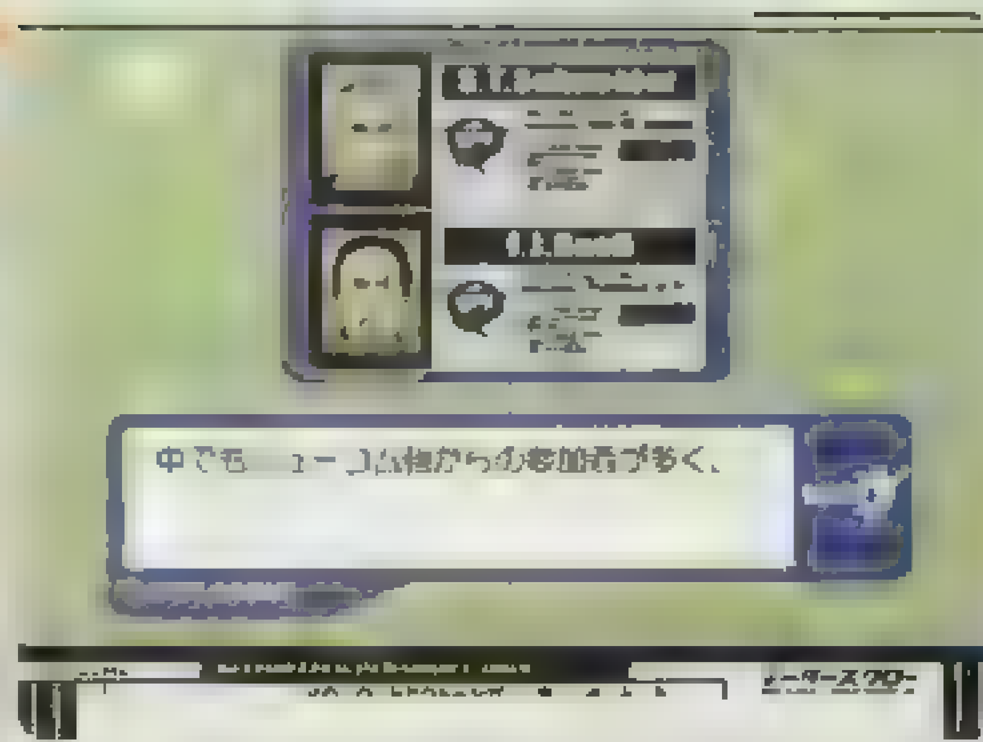


■事件簿5　ニューコムの陰謀
過去に隠蔽された野心が、時を経て牙をむく　犠牲者は常に無関係な人々だ

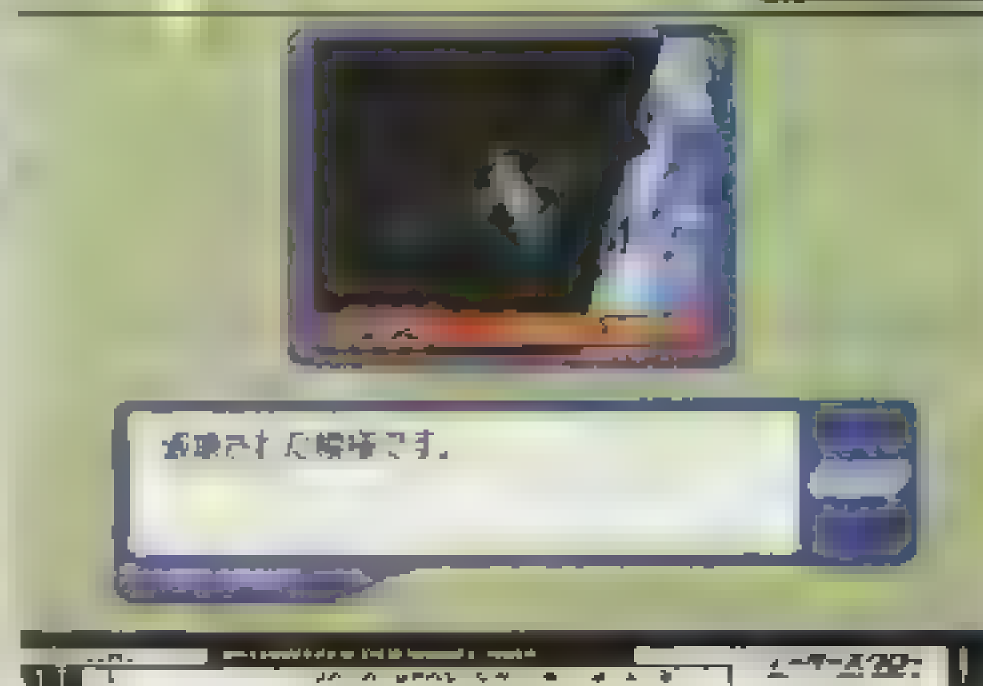


このような背景から、GRとニューコムの対立が避けられないものとなるのは当然といえる。当時、ちょうど世論でもニューコムの科学至上主義ぶりが「非人道的」だと叩かれている最中であり、ナノテクノロジー散布事件などの公害問題などキナ臭い事件も背景にあったことから、2036年からGRによるニューコムへの制裁が本格化しはじめる。GRグループはGR系列、UPEO系列のマスコミを使った結果、「ニューコム=悪」と社会に印象づけることに成功した。一方、ニューコムはGRの制裁には耳を貸さず、企業間の抗争は2038年に本格化。ユージアでも、かつてはGRの息のかかっていた議員で占められていた国会がニューコム派の議員が増えたことでふたつの勢力の派閥争いが絶えなくなる。

2039年、ニューコムは海上都市「メガフロート」を完成させ、その実力を世界に知らしめる。世間から避難を浴びているとはいっても相変わらずニューコムの開発した製品は使用され、支持され続けている。メガフロート完成によって、「不可能を可能にするニューコム」とささやかれるに至った。GRは自社の持ち駒と化した国家の治安維持機構「UPEO」を利用し、ニューコムへの制裁を合法的なものとした。しかしUPEO代表にGR、ニューコムどちらにも属さないクラークソンが就任。これまでのGRの傀儡であったイメージを払拭する活動を展開するのである。



■事件簿6・ウロボロス結成
巨大企業から反抗し、新たな勢力になろうとする者も現れる



■事件簿7 抗争はさらに拡大化
GRとニューコムの抗争は激化の一途をたどり、大戦へと発展していく



この世界は巨大なネットワーク空間（電脳空間ーエレクトロスフィアー）によってほとんどの生活が管理されている。マスメディアや情報端末はもちろん、自動車などの移動手段、建造物の管理システム、家電製品に至るまでネットワーク接続されており、極端にいえば、一歩も家の外へ出なくても社会生活に支障がない。現に、一度も実物に会った事のない人物と言葉を交わしたり仕事をすることもごく日常的に行われている。本ゲームでプレイヤーと交わされている会話は、すべてエレクトロスフィアを通して実行されている。画面がテレビモニターのようになっているのはそのためである。それは、例えば地球の反対側に住んでいる人と友好関係を結ぶことが可能であるというメリットがあると同時に、もしも仮にモニターの向こうに映っている人物の姿がニセモノだったとしても、相手はそれに気付かないという恐ろしさも持ち合わせている。モニタ上では「友人」であったとしても、その「友人」は本当に画面に映っている人物と同一人物なのか、作為的に造られた画像でしかないのか。モニターからでは判断がつかないのである。エレクトロスフィアの落とし穴は、現状ではまだ深刻な問題になってはいない。

2040年は人工物と生命の存在があいまいな時代となっている。たとえばレナという先天性の疾患をもつ少女は機械と自分の肉体を接続させることで自由に大空を飛ぶことができる。また、ノンシアは自分の肉体を捨て、記憶や思考だけをコンピューターに移植させることで世間からのしがらみ、肉体の限界を捨てようとする。ティンョンは世界中の人間を機械に埋めこんでしまえば、孤独から逃れられると信じてウロボロスを結成する。一方で人間並の思考をもつAIが開発されていく。人間とコンピュータはどこまで近づくのか、肉体は本当に必要ないものなのか、この時代は電脳化が進んでいるようで、まだ人間の本能を捨てきれない、そんな時代だ。

GR「DOE計画」始動。ヨーコ、ティンョンと知り合う

↓

ヨーコ、人間のデッドコピー化の基礎理論を構築

↓

デッドコピー実験開始。ヨーコ、GRによって殺害される。

↓

レナ、天才少女パイロットとしてマスコミの注目を集める

↓

ニューコム、衛星ネットワーク網計画に参加する

↓

GR、「ナイトレーヘン」開発プロジェクト解散

↓

ニューコム、衛星ネットワーク網のインフラで急成長する

↓

ニューコムによるナノテク散布実験で各地に被害

↓

GR、ニューコム社との経済トラブル発生

↓

GRに幽閉されていたレナ、UPEOに移籍する

↓

企業間トラブルが表面化、GRの制裁活動が本格化する

↓

ニューコム、海上浮遊都市メガフロートを完成させる

↓

ゲームスタート

企業間勢力図



General Resource LTD.

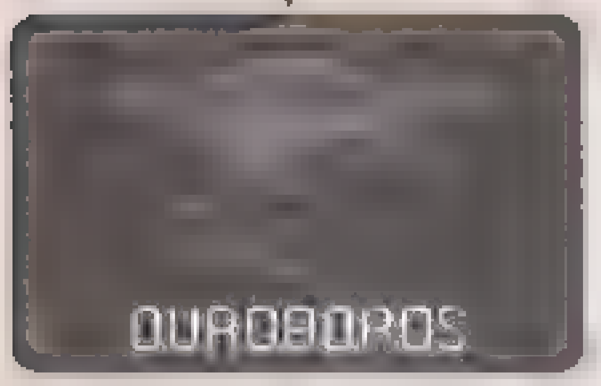
重工業、建設、電子サービス、軍需、都市開発事業

あらゆる産業の中核を握る、国家の枠組みを超えた巨大資本の統合体。資本主義の発展に伴って経済市場のグローバル化が進み、企業同士の合併吸収がより頻繁に繰り返されるようになった結果、各国でも有数の大資本が統合されていった。このような世界的規模の統合の波の中で、最も巨大な多国籍企業へと成長を遂げた。

仲裁

「NUN」直属機関

離反



UPEO

あらゆる民族や国家の枠組みを超えた地球規模での
平和維持、軍事的、経済的な制裁活動

新国際連合共同体直属の治安維持対策機構。いまだ各地で勃発するさまざまな紛争を鎮圧するための軍隊「SARF」を保有する。事実上、ゼネラルリソース派閥によって実権を握られた傀儡にすぎない組織であったが、USEA連邦議会元議員のガブリエル・W・クラークソン氏がUPEO代表に就任してからは本来の役割が明確化される

離反

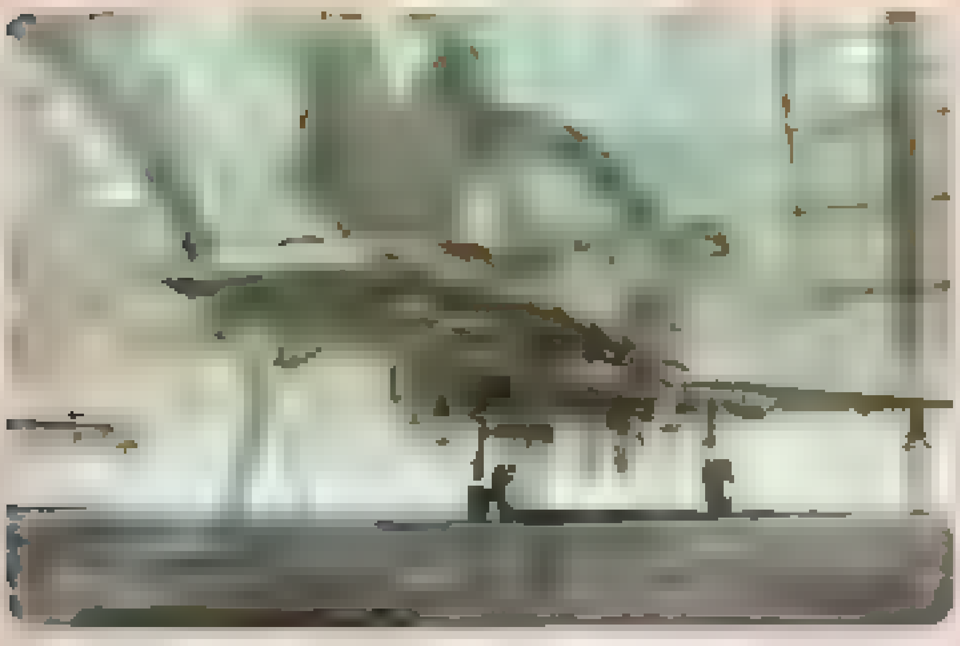
対立

仲裁

Neucom Inc.

通信、コンピュータ、ソフトウェア事業、
バイオテクノロジー産業

宇宙開発分野をはじめとして、ニューロ・コンピュータ分野、連想記録メモリなどに代表される新しいコンピュータ技術、生化学分野、地球規模の情報通信分野、ナノ・テクノロジーなど、幅広い分野での最先端技術の開発と独占によって、ゼネラルリソースグループと肩を並べる存在にまで急速に成長を遂げる。



国際平和の維持を主目的とする「NUN」に所属する治安維持対策機構。平和維持委員会は近年までGRの傀儡議員で構成されており、GRが表立って制裁を加えるのがはばかられる勢力に対し、合法的にコントロールするために利用されてきた。具体的には紛争国に対するGRによる経済制裁、紛争介入、SARFによるセレモニー的軍事行動などだ。このため、企業の権益優先の政策や実際的な軍事力のなさから「張子の虎」と揶揄されている。また、建前上は企業の利益に荷担しないということから、戦闘機などの武装もGR以外の戦闘機を独自開発していたため、高性能な装備を大量に導入できずにいた。近年のニューコム派勢力の拡大により、上層部でのGR派、Neucom派議員間の争いが絶えず、双方からの装備供給が開始された。

- Expo City（UPEO本部、ア－ク空港
- Snider's Top（NUN本部

■NUN
「Neo United Nations」の略で、UPEOの母体組織。国際平和の維持、諸国間の友好と協力を目的に成立するが、現在ではゼネラルリソースとニューコムの仲介役が主な仕事となっている。

■EAPN
「Euro-Asia Public Network」の略で、USEA国営放送局を指す。2003年設立。

SARF

UPEO所属の特殊戦闘部隊。各地で起こった紛争を鎮圧する、軍事的な治安維持を目的に設立されているが、実際は実戦経験の少ない若手パイロットたちで構成されており、お飾り的な存在になっている。UPEOの組織では末端部にあたり、SARFに軍事介入などの決定権はほとんどないといえる。使用戦闘機も「国連による侵略」というイメージを避けるため、あまり高価、高性能な装備は大量に使用できないらしい。ゆえに、ニューコム製の最新戦闘機などと比較すると、全体的に見劣りがしてしまう。お役所の悲しい運命である。しかしGR、Neucom間の抗争の激化につれ、各社からの提供で軍備の増強が行なわれている。



●SARF-ONE　レナ機。通称「ace」エース。
●SARF-TWO　フィー機
●SARF-THREE　エリック機
●SARF-FOUR　プレイヤー機



工業、農業、水産などはもちろんのこと、サービスや軍事産業に至るまで、ありとあらゆる産業において独占的なシェアを占めており、その事業展開や規模はとどまることなく広がり続けている。主な事業展開は都市開発から衣服、文具にまで及び、「ゼネラルリソース社のロゴのないものはモノではない」といわれるほど。最近では大陸間道路の建設やジオフロント計画（地下都市計画）などが挙げられるが、一方でこうした開発による環境破壊は、しばしば地球環境保護団体「グローバルウェイ」の批判の対象になっている　近年、Neucomの進出に危機感を抱いており、経済戦争が軍事紛争まで発展している。後に所有軍隊「GRDF」のエースパイロット、アビサル・ディジョンがク　デターを起こし「ウロボロス」を設立する

General Resource LTD.

- White Valley（DRGF空軍基地
- Gulf Of St.Ark（ジオフロント）
- Port Edwards（ゼネラルリソース本社、ポートエドワーズ空港
- Sandbury D.（ゼネラルリソース、ジオデジックドーム）
- Amder Mts.（DOE極秘開発施設）
- Axel bay　セネラルリソ　ス沿岸工業地帯
- Fort Grays Is　フォ　ト・グレイス空港

■DOE極秘開発施設
ゼネラルリソースによるDOE計画に関する極秘開発施設。USEA中心部のハッティーズ渓谷に建設中との情報有り。

■DOE軍事研究所
かつて、ヨーコやサイモンらが所属していた、ゼネラルリソース空軍の研究機関

■GBS
「General Broadcasting System」の略で、ゼネラルリソース系列スフィア民営放送局を指す。

■Glossary Study LTD.
ゼネラルソリース系列の出版業界最大手の学術系企業「グロッサリー研究所」 ペーパーレス化が進むUSEAでは、出版社も情報を提供するネットワーク接続業者となっている　グロッサリー研究所では、用語検索専用サーバーを所有している

■ジオフロント
USEA北部、隕石落下で崩壊したセント・アークに建造中のゼネラルリソースの地下都市

General Resource所属の防衛部隊　百戦錬磨のエースパイロット、アヴィサル・ディジョンを筆頭に実戦能力の高いパイロットたちが集う　パイロットたちの多くは大学卒業のエリートで構成されているが、キース・ブライアンのように実力と実績のみの叩き上げで出世する者も存在する　SARFは「張り子の虎」、NEUは「頭脳至上主義」であるから、そういう意味では、軍人らしく生きられる唯一の軍隊ともいえるだろう。ようするに体育会系のノリなのだ。

これまでGRに対抗しうる組織が存在しなかったため、戦闘機の新規開発などはあまり行なわれていないようだ。また、上層部の保守的な考えから新型兵器などの開発も足踏みしがちである。



●ABYSS　深海の意　ディジョン機
●MADCAP　無鉄砲ものの意　キ　ス機
●HOPEFUL　前途有望な若者の意　プレイヤー機



前身は慢性的な財政難から民営化された元政府宇宙管理機構EASA（Euro-Asia Speace Ad-ministration)。発足直後の大手航空会社吸収によって一躍、宇宙開発分野における先駆的存在となる。2030年、ゼネラルリソース社からの大規模な研究開発スタッフの移籍を皮切りに、積極的な人材集めに乗りだし、事業内容を大幅に拡大した。2034年には通信会社やソフトウェア会社の吸収を経て宇宙戦略構想による衛星ネットワーク網を樹立し情報通信分野で業界トップの座をほしいままにする。科学技術と開発に重点をおいているニューコム社の動向は、しばしば「科学至上主義」の「人間性を無視した行為」として糾弾され、とりわけニューコム社独自の軍部を所有してからというもの、世間から一層非難を受けるようになった。

neucom inc.

- Port Edwards(ニューコム本社)
- Petrol Coast(NEU艦隊補給ドック)
- Comona Is.（ニューコム・スペース宇宙開発基地）
- Scoffelds Plat.（ニューコム・インフォマイクロ波発電所）
- Chopinburg（ニューコム・バイオナノ・テク研究所）
- Cape Ranty（ケイプ・レイニー空港）
- Dennis（デニス空港）
- Amder Mts.（NEUミサイル基地
- ニューコム・スペースメガフロート

■NVS

「Neucom Visual Server」の略で、ニューコム系列スフィア民営放送局を指す。電脳空間を利用したテレビ放送を、他放送社に先駆け開始する。

■メガフロート

ニューコムの海上移動都市。USEA北部の都市、セント・アーク沖に位置する。軍事施設を中心に多数の施設が存在している。

■ナノ・テクノロジー研究所

USEA南部のチョピンブルグ森林地帯に建設されている。ニューコムバイオが所有する。

NEU

現在、もっとも開発・研究が盛んなNeucom所属の非常事態配備機構。シンシア・ブリンット・フィッツシェラルトがエースパイロットというとこからもわかるとうり、エリート中のエリートで構成されている軍隊のようだ。戦闘機にも積極的な改良を加え、機体の性能面では世界一といえる。研究者の発言権が大きく、人体実験まがいの研究もされており、それが新兵器の開発にも大きな影響を与えている。タブーが少ないため、組織としては世界一のGRもその存在を大きなものとしてとらえている。性能に加えて機能美にもこだわっており、GRDFの質実剛健な機体とは外見が大きく異なっている。



●PRIEST　聖職者の意。シンシア機。
●SISTER　妹の意。フィー機。
●FIREMAN　消防士の意。プレイヤー機

登場人物紹介

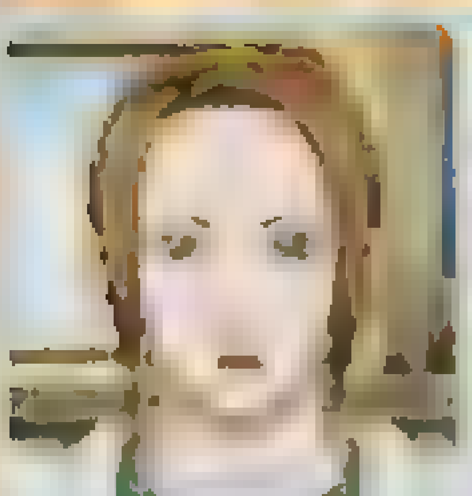
『エースコンバット3』の物語を彩る主なキャラクター達は12人。彼らはいわゆる完璧な正義の味方、わかりやすい悪人（中にはパークなどの悪党もいるが）などではなく、それぞれに触れられたくない過去やコンプレックス、傷を抱いた長所も欠点もある普通の人間たちである。彼らのつぶやきや弱音などをプレイヤーは、常に第三者の立場で聞かされることになる。そこでプレイヤーがどう感じ、どう判断するかが重要になる。そして彼らのうちの誰につくかでプレイヤーの運命も大きく変化することだろう。進んだ道によっては今まで味方だった者が敵となり、敵だった者と組む場合もある。もしかすると、かつての戦友を撃墜しなければならないという苦渋の選択を迫られることもあるかもしれない。そして誰と組んだか、あるいはどこの組織に所属したかで特定の人物の過去や顛末が解明されることだろう。

シナリオ分岐によって基本的な人間関係か変化することはないが、すべての人物の関係や顛末が解き明かされるには、他のシナリオを見る必要があるだろう。また、忘れてはならないプレイヤー自身の秘密を解明するためにはすべてのルートをクリアしなければならない。



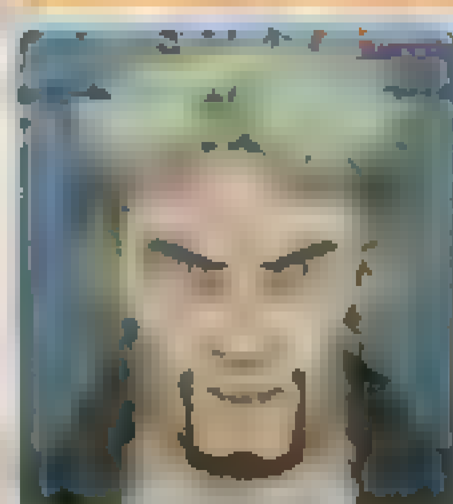


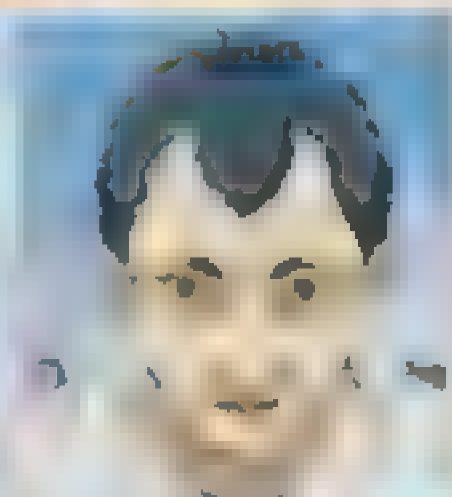
UPEOシナリオ　General Resouseのパイロット兼被験者として研究施設に幽閉されていた幼いレナと、当時からGRDFのエースパイロットだったディジョン。孤独なレナの少女時代の唯一のなぐさめになったのは、恋人を失って傷心の癒えないディジョンの存在だった。素直にディジョンを敬愛し、その発言に絶対服従するレナ。一方、ディジョンがレナに接触を図った理由はレナに対する同情だったのか、それとも他の目的があったのか……。ディジョンの呪縛から逃れられたときこそ、過去と自分の運命に縛られていたレナの感情が解放される時でもある。果たしてレナはディジョン以外の人間に心を開くことができるのか――。



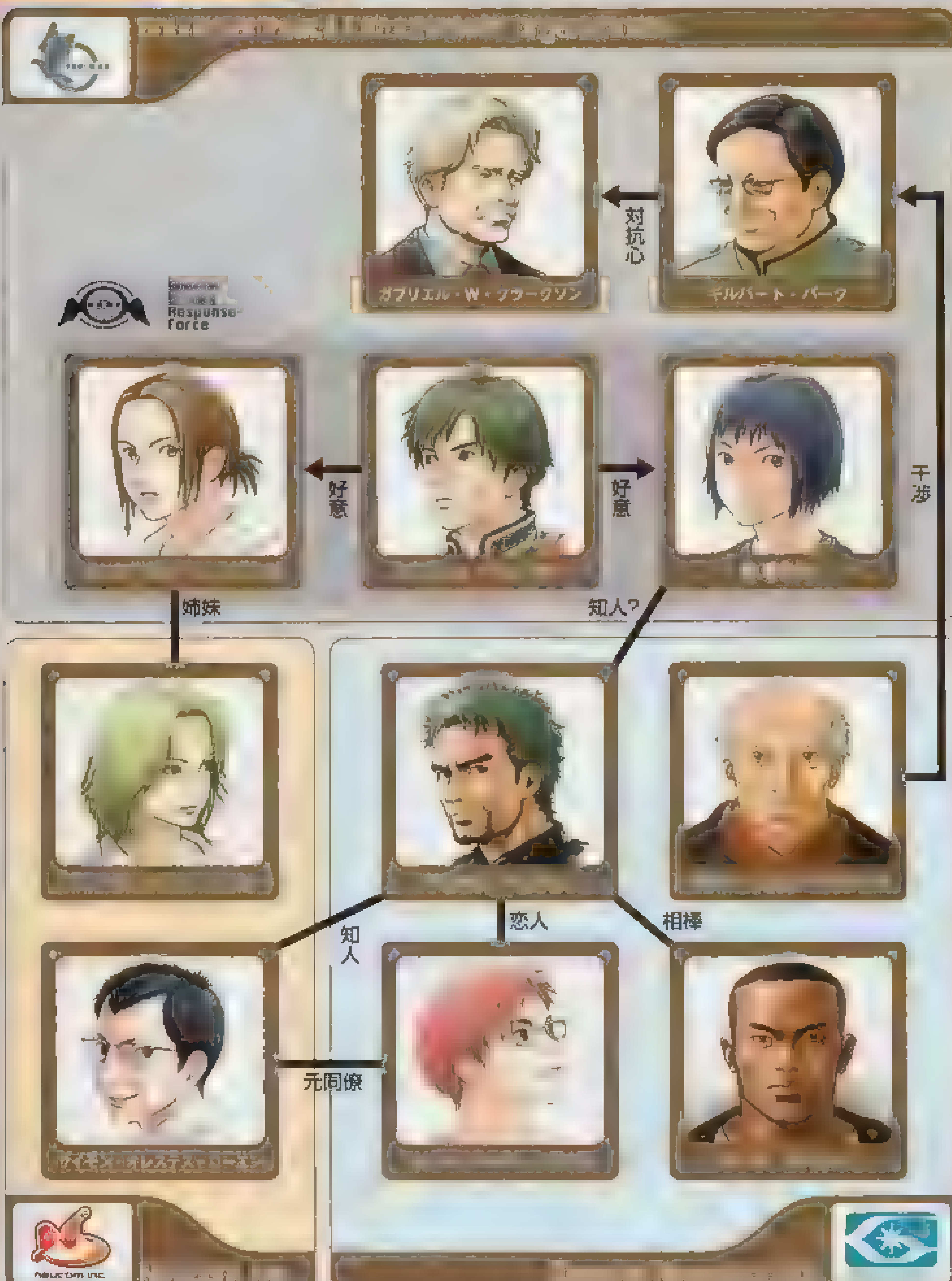


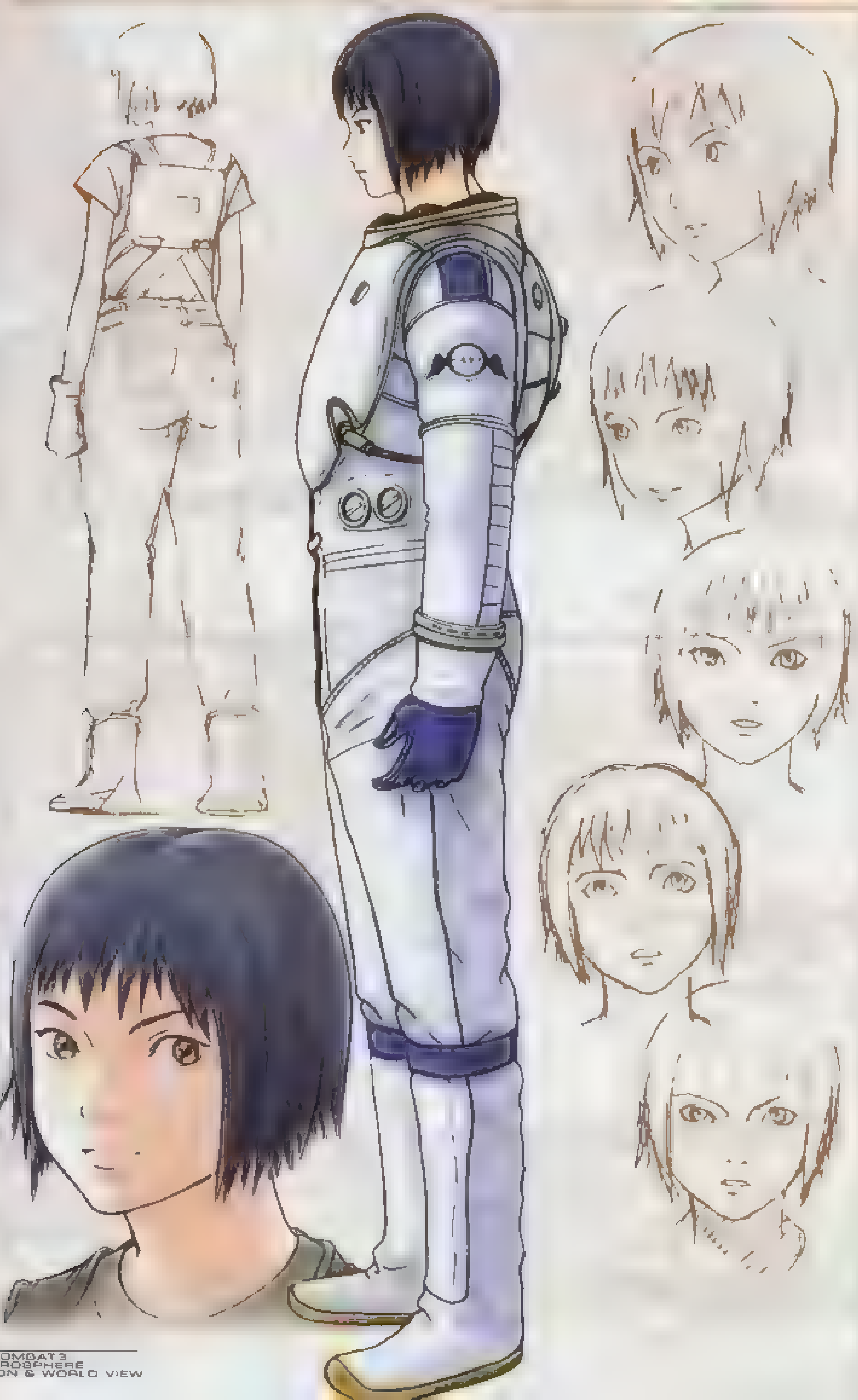
Neucomシナリオ　互いに敵対する組織に身を置きながら、姉は妹を、妹は姉のことを気遣っている。フィオナは姉のシンシアに追いつきたい焦りとコンプレックスを抱き続けていた。シンシアは、たったひとりの妹が自分の理想を理解しないことに苛立ちを感じている。異なる価値観を持ちながら、なぜか姉妹はパイロットという同じ道を歩んだ。似ていないようで似ている姉妹。Neucomシナリオでは、プレイヤーによってふたりは同じ組織に身を置くようになる。一度は和解した姉妹だったが、やがて歯車はくるいはじめた。肉体があるからこそ自分を慈しみ、他人を気遣うことができることに、シンシアは気付くことができるのだろうか。





General Resouseシナリオ　過去に起こった「ヨーコ暗殺事件」の真相が解明されるシナリオ。出会った当初は単なる被験者、実験台にすぎなかったディジョンに、やがて異性として好意と関心を寄せるようになるヨーコ。ふたりはやがて恋人同士となるのだが、ヨーコの研究内容を危惧したGRはヨーコの抹殺を図るのだった。一方、ヨーコとGeneral Resouse時代に同僚だったサイモンは、ヨーコに密かな好意を寄せていた。研究のみが唯一の生きがいだった青年サイモンの、数少ない恋。ヨーコがディジョンに心を奪われていると知ったサイモンにふたりに対する憎悪や嫉妬が芽生えなかったとは想像しがたい。その真相は……。


ガブリエル・W・クラークソン
対抗心
ギルバート・パーク
Response-force
好意
好意
干渉
姉妹
知人?
恋人
知人
相棒
元同僚



DATE

NICKNAME	レナ
AGE	19
HEIGHT	163
WEIGHT	40
BIRTHDAY	2021.4.27

PROFILE



UPEOエースパイロット。若干9歳でGeneral Resourceにパイロットとして入社。その後同社の能力開発プロジェクトに参加。先天性の病気で生まれつき防護服なしで太陽の光を浴びることができないという体質、さまざまな要因から「悲劇のヒロイン」としてマスコミでもてはやされる。無表情なのは多くの悩みやコンプレックスを抱えているため。

KEY WORD



シルバーストーン病

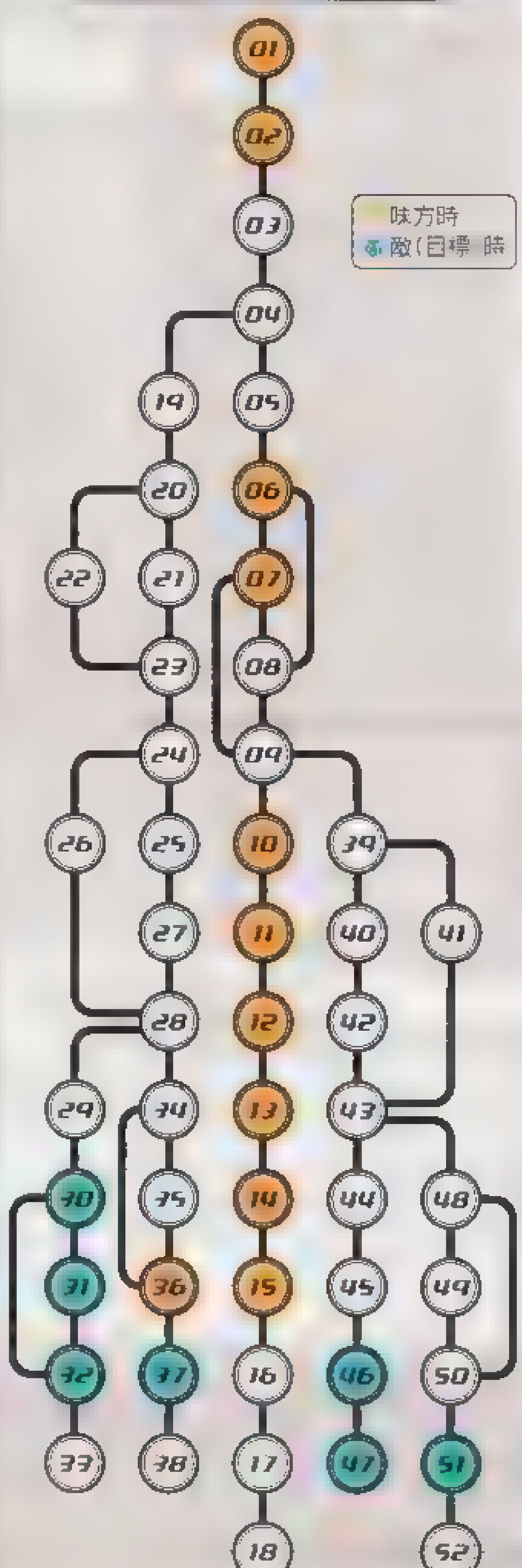
レナの肉体を蝕む病魔。生まれつき太陽の光を浴びることのできない病気だが、その肉体を補うかのようにパイロットの技術は天才的でもある。

■

レナのセリフにしばしば登場する。不自由な生活を強いられているレナにとって、大空を自由に飛び回る機体の「翼」はレナにとっては身体の一部でもある

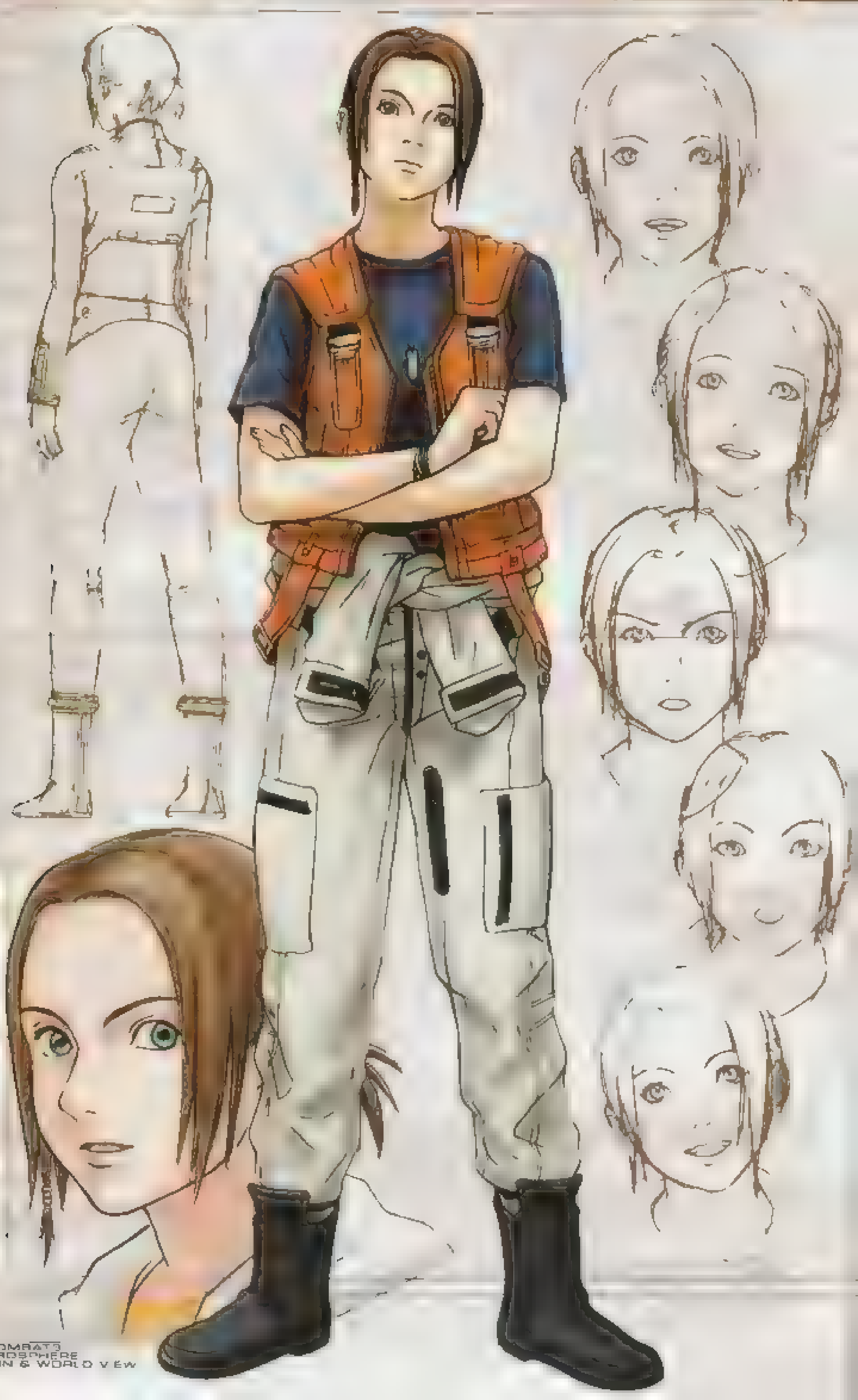
感情

レナが表に出さない、人間としての心のひだ。本音は語らずあえて無表情を装うことで、傷つくことを避けているのかもしれない。



フィオナ・クリス・フィッツジェラルド

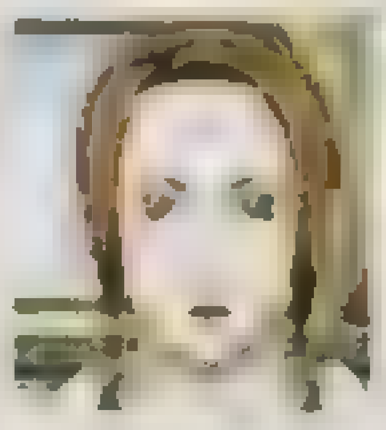
NUN新国際連合 UPEO治安維持対策機構SARF



FIONA CHRIS FITZGERALD

NICKNAME	フィー
AGE	23
HEIGHT	169
WEIGHT	50
BIRTHDAY	2016.1.26

PROFILE



UPEOパイロット。両親はGeneral Resource上層部。裕福な家庭で生まれ育ち、何不自由ない生活を送っていた。Neucom所属の姉のシンシアに敗北感とライバル意識を感じているが、また一方で姉を深く愛してもいる。両親の反対を押しきり、Neucomに入ったシンシアに反発してUPEOに入る。自尊心とコンプレックスの葛藤に揺れている。

KEY WORD

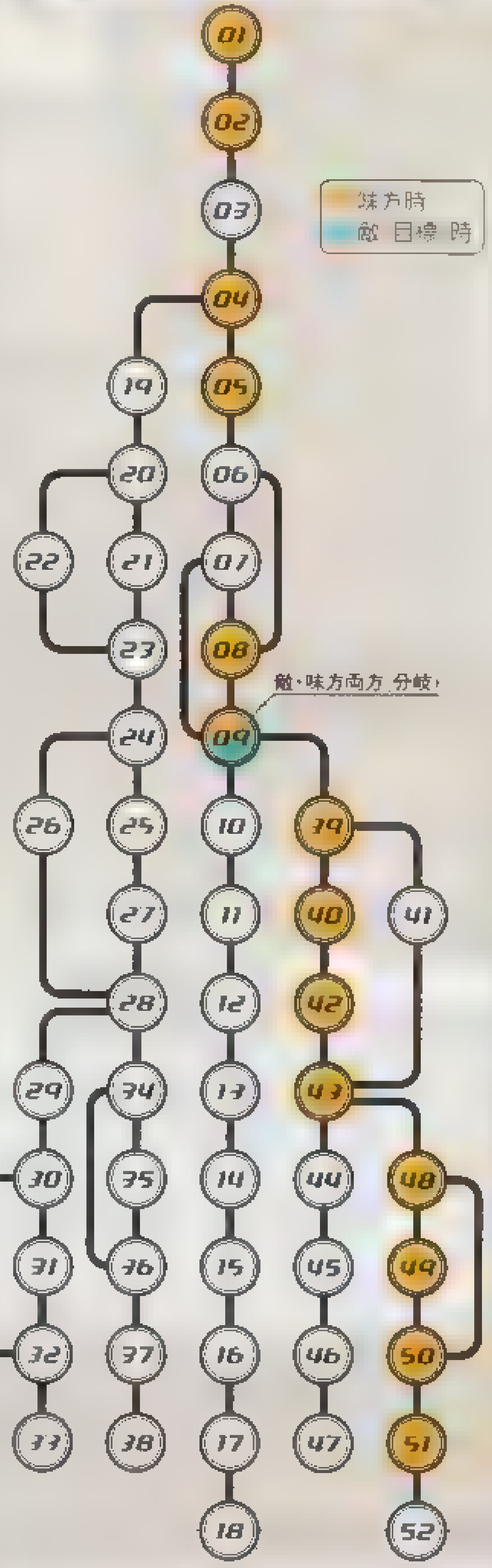


姉

常にフィーにつきまとう愛憎、あるいは羨望、競争心、嫉妬、焦燥の元になっている血縁。優秀な姉といつも比較されてきた幼少。そして現在。もしフィーが姉で、シンシアが妹だったら彼女はまた別の焦燥を抱いたことだろう。「姉を見返そう」それが彼女を負けず嫌いな性格にしているが、一方で「妹なんだから姉にかなうはずはない」という甘えもある。心のどこかで姉が自分を頼ってきてくれることを夢見ている。また、それも妹ゆえの甘えとは知らずに。

正義感

彼女がわざわざUPEOへ入ったのは彼女自身の正義感の強さもあるが、姉への反発が大きな要因である。エリックの平和主義とも違う、確固たる意思をもっている。



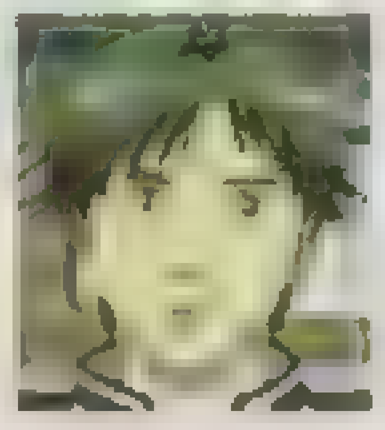
エーリッヒ・イェーガー



ERICH JAEGER

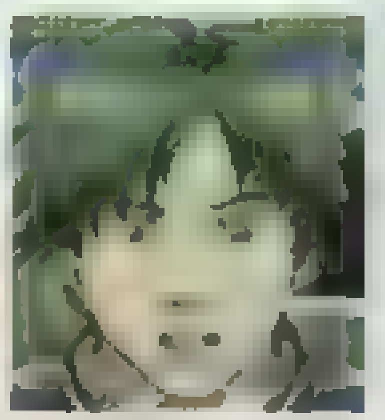
NICKNAME	エリック
AGE	23
HEIGHT	182
WEIGHT	69
BIRTHDAY	2016.8.30

PROFILE



UPEOの新米パイロット。平均的な家庭で両親から愛されて育ち、軍事機構に籍をおきながらも戦いを好まない。よくいえばおっとりした性格、悪くいえば事なかれ主義の若者。後にその危機感のなさから悲劇を生むことを激しく悔やむことになる。信念がなく状況に流されやすい。同僚のフィーやレナの強さに惹かれているが、ふたりからは相手にされていないようだ。

KEY WORD



事なかれ主義

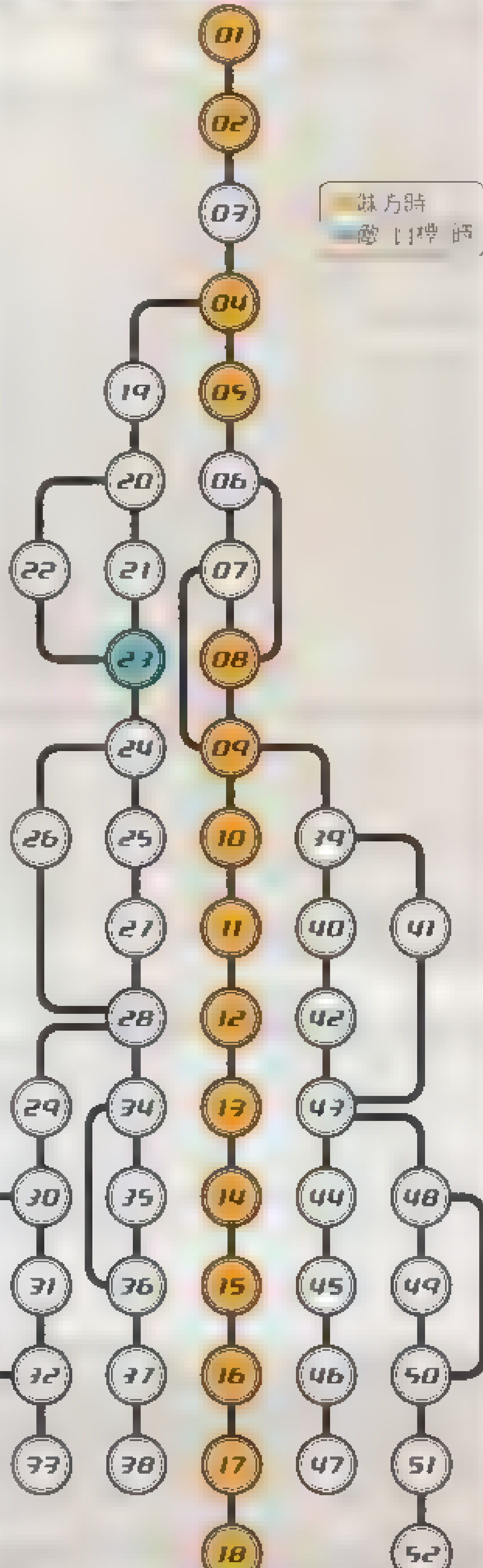
今まで大した葛藤も経験せず、のんびり生きてきたエリックには生死のかかった戦闘中さえ緊迫感がない。辛い事実を直視したくないという気持ちもある。

恋

熱烈に好き、というのではないが、自分が流されやすい性質のためか、芯の強い女性に惹かれるらしい。最初はフィー寄りだったが、次第にレナにも惹かれはじめる。

戦争

緊迫した国際状況に軍事機関に籍を置く以上、戦争の勃発は予想しておく事態である。だが、エリックは戦争が好きでないらしい。



アビサル・ディジョン

General Resource LTD. GRDF



DATE

NICKNAME	ディジョン
AGE	42
HEIGHT	186
WEIGHT	80
BIRTHDAY	1997.10.10

PROFILE



General Resource所属防衛部隊「GRDF」のエースパイロット。42歳というパイロットとしては高齢ながら、いまだに現役エースの地位を保っている。過去、General Resourceの研究スタッフのヨ コ、サイモンらの極秘研究の被験者として協力していた経歴をもつ彼の抱える過去の謎が、今後の展開を大きく左右することになる。

KEY WORD



ヨーコ

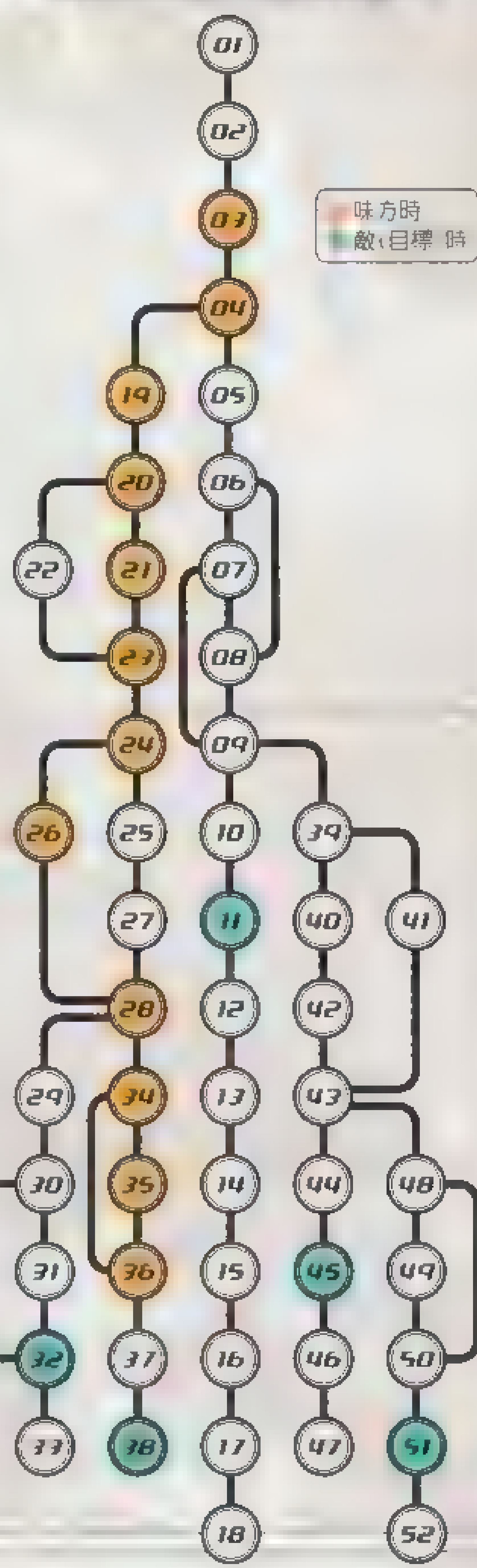
かつての恋人、そして、今は亡き女性 愛し過ぎたがゆえに、ヨーコの死を直視できなかったディジョン。恋人の死をきっかけに、ディジョンの心の中である決意がかたまる。

ナイトレーベン

ディジョンが固執する絶対的な力を誇る「翼」。この機体を手に入れるために、彼はレナを利用する。

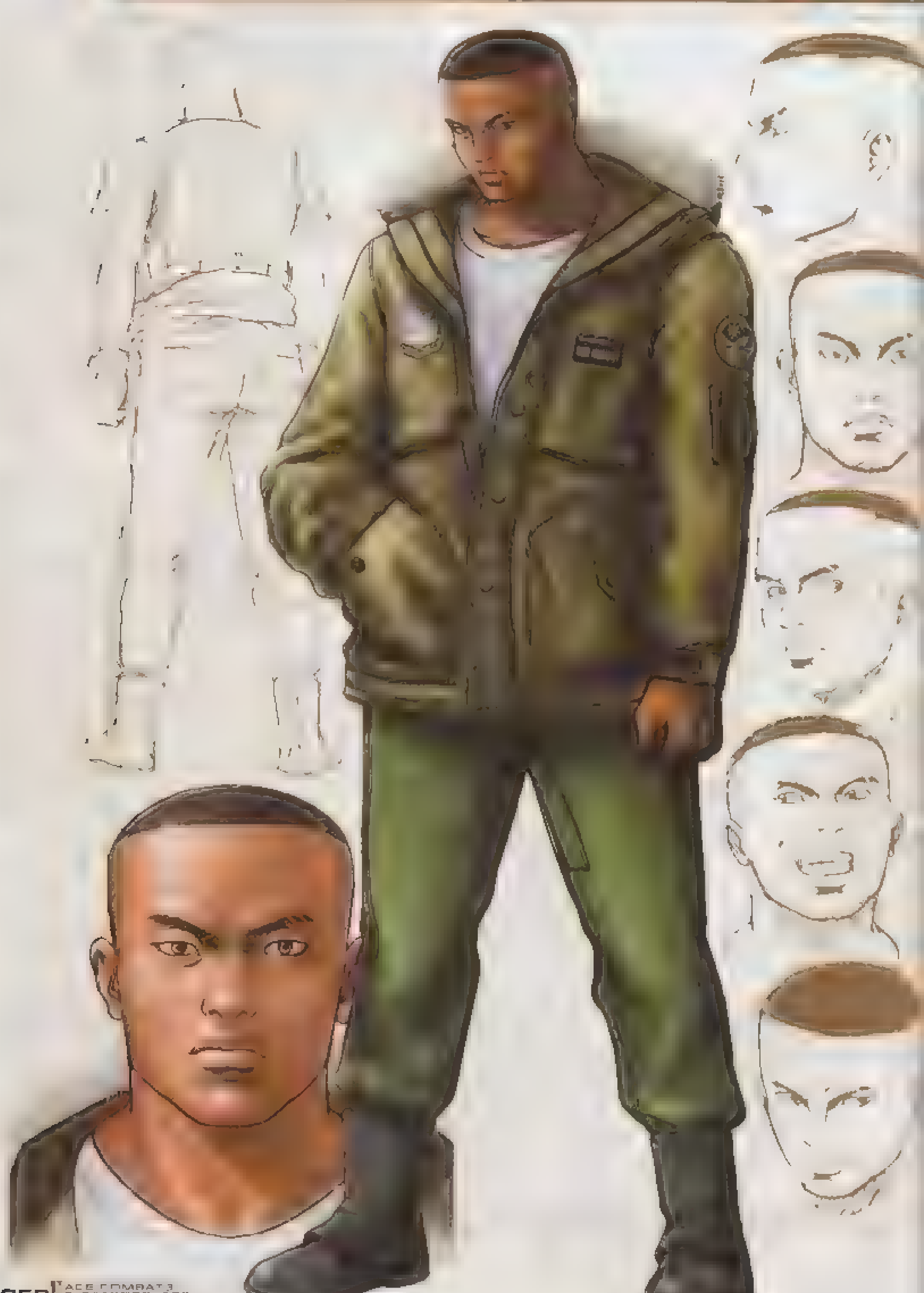
電脳化

ー コが追い続けた研究課題。人間の脳、記憶や性質をコンピュータに移植するというもの。移された記憶は果たして自分が「デッドコピー」であることに気づけるのか



キース・ブライアン

General Resource LTD.



DATA

NICKNAME	キース
AGE	30
HEIGHT	192
WEIGHT	90
BIRTHDAY	2010.5 19

PROFILE



GRDFのパイロット。ディジョンとのコンビ歴は長く、お互いに「よき相棒」として戦ってきた。性格的にはディジョンとはかなり異なっており、価値観もかけ離れている。古風で負けず嫌いな人物。無口だが、自分の行動には信念をもっている。無能な人間には冷淡だが、一度相手を認めればとことん信用するという義理堅い一面もある。

KEY WORD



ディジョン

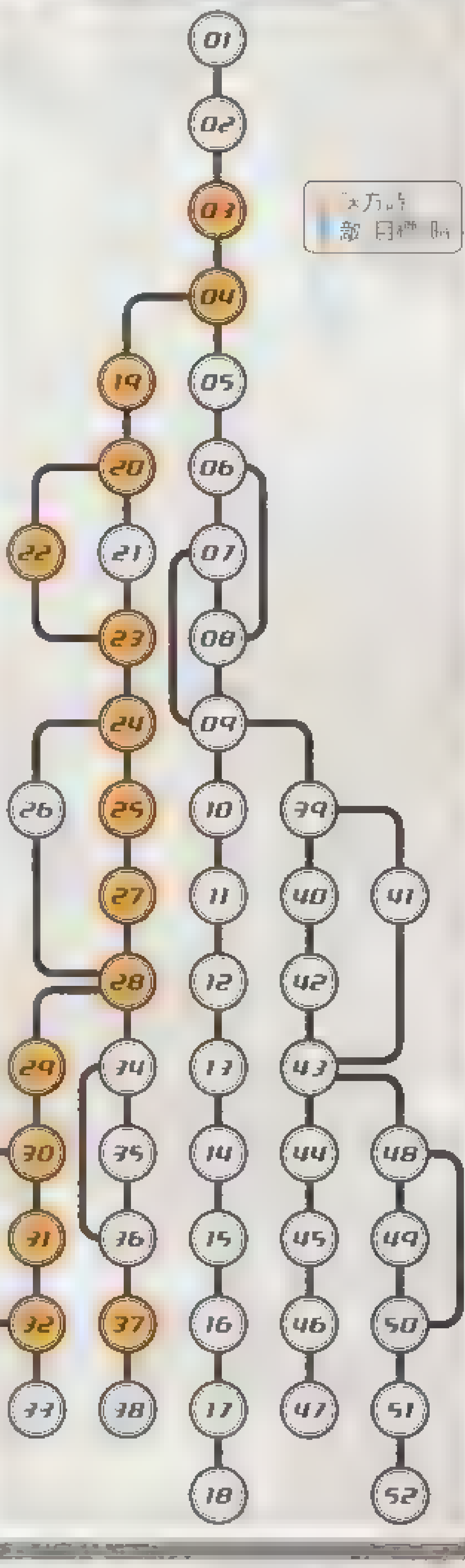
相棒であり、友人であり、時々何を考えているのかわからなくなる人物。だが、キースは一度信頼した人間を簡単に手放したりはしない。たとえ友が敵にまわったとしても。

戦友

極限状態で助け合った者同士は、普通の友情とも違う特別な連帯意識が生まれる。最初にプレイヤーに警戒心を抱いた彼も、しだいに打ち解けるようになる。

軍人

芯っからの軍人気質　無駄なことは話さず　私情を捨てて行動する　時に自分の考えはないかのように振る舞うこともある　己を主張するディジョンとは正反対である



シンシア・ゴリジョー・フィッツジェラルド

Neucom Inc. NEU非常事態配備機構



DATA

NICKNAME	シンシア
AGE	28
HEIGHT	179
WEIGHT	54
BIRTHDAY	2012 2 9

PROFILE



NEU非常事態配備機構のエースパイロット。UPEOのフィーは彼女の妹。一度は両親と同じGeneral Resourceに入社するが、保守的な組織や両親に反発し、General Resourceと対立するNeucomに移籍した。挫折のない人生、裕福な家庭、そして自身が優秀であるため、エリート意識も並以上に強く、無いものねだりで強情な一面をもつ。

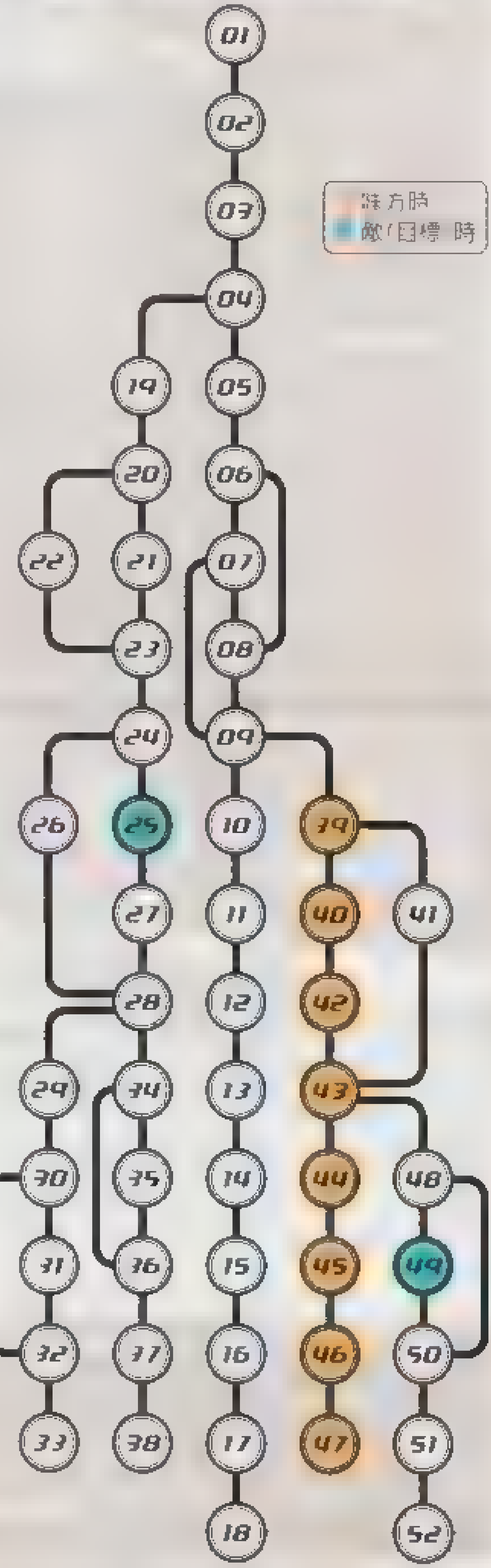
KEY WORD



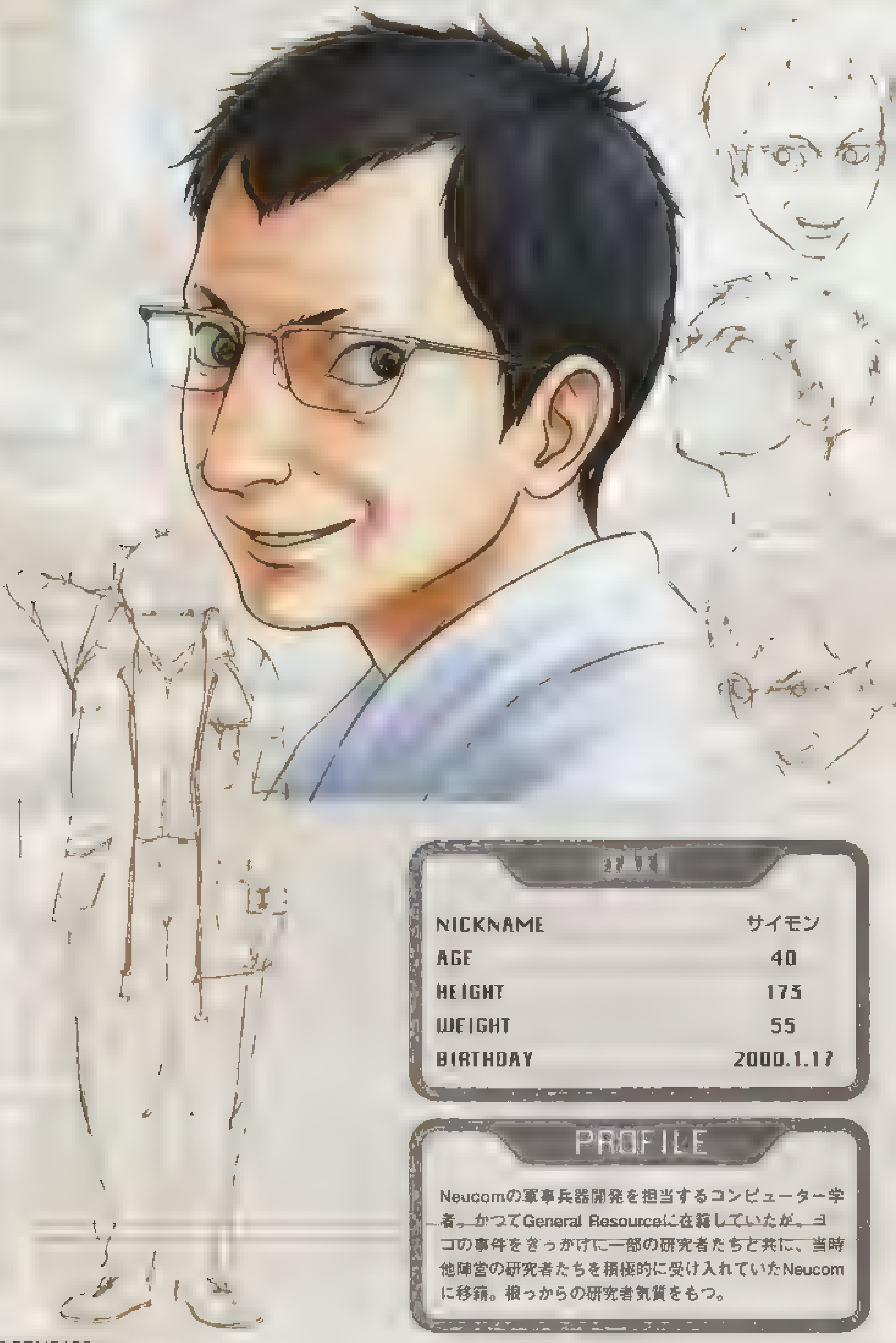
不都合の多い肉体を捨て、新しい世界で生きること。それがシンシアの理想である。ハイテク化か進んだ21世紀でも、彼女の目指す理想論は少数派だ。漠然とした理想は時に他人に利用されやすいものである。不都合な肉体を捨て、精神を他人にゆだねることが、果たして肉体からの「解放」であるといえるのだろうか？

反発心

自分を理解しようとしない家族へのいらだち。現実を重視するシンシアの周囲を「保守的」と片付けるのは簡単だ。しかし彼女を思いやる気持ちまでも軽んずるシンシアは自分の高慢さに気づいていないといえる。



サイモン・オレステス・コーエン



NICKNAME	サイモン
AGE	40
HEIGHT	173
WEIGHT	55
BIRTHDAY	2000.1.17

PROFILE

Neucomの軍事兵器開発を担当するコンピューター学者。かつてGeneral Resourceに在籍していたが、ヨコの事件をきっかけに一部の研究者たちと共に、当時他陣営の研究者たちを積極的に受け入れていたNeucomに移籍。根っからの研究者気質をもつ。

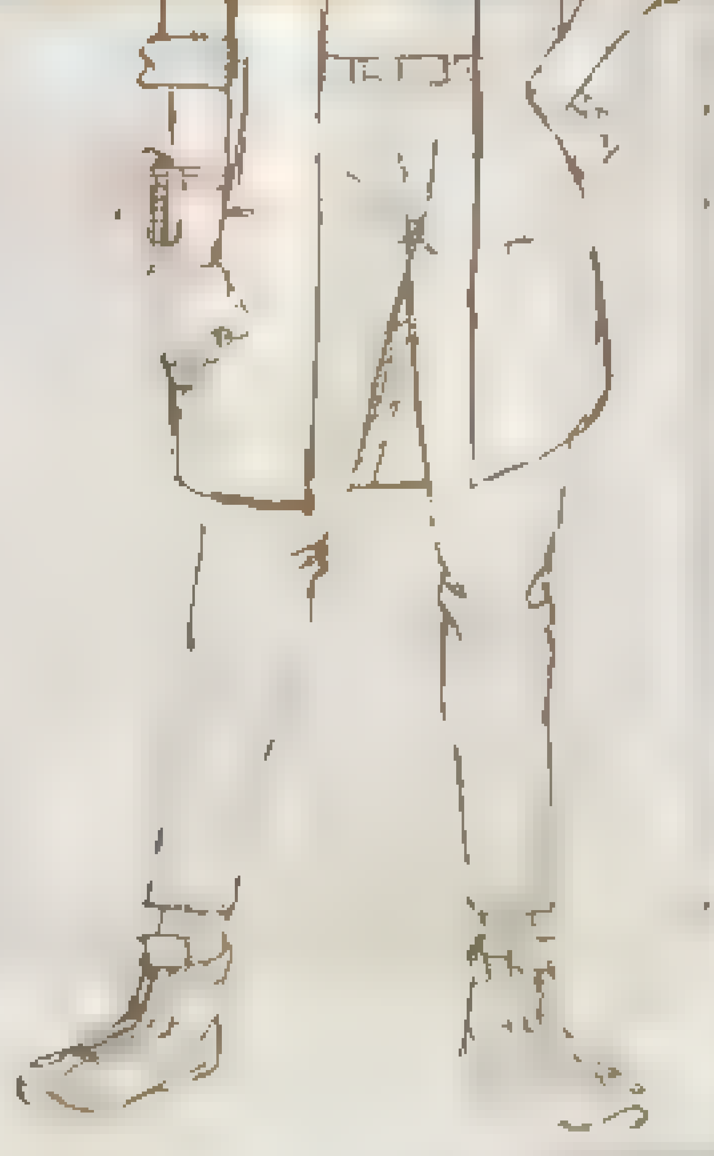


DATA

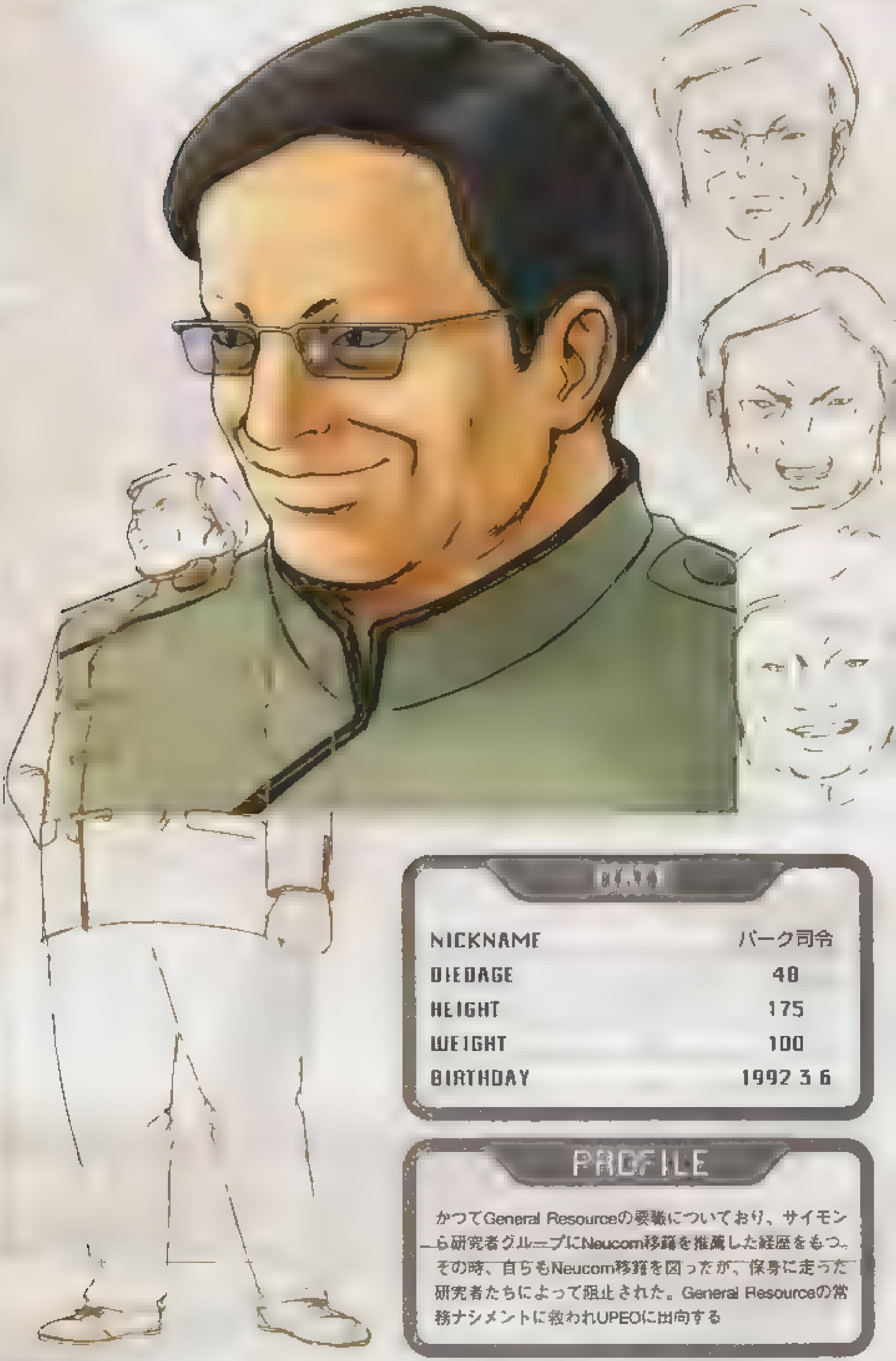
NICKNAME	ヨーコ
DIEDAGE	30
HEIGHT	175
WEIGHT	52
BIRTHDAY	1999 9.3

PROFILE

元General Resourceの脳生理学研究スタッフ。故人。ディンョンとは電脳化実験の研究者と被験者という出会いから始まり、次第にディジョンに惹かれていった。やがてヨーコの研究成果は危険なものとGeneral Resourceの上層部で判断され、殺害される



ギルバート・パーク

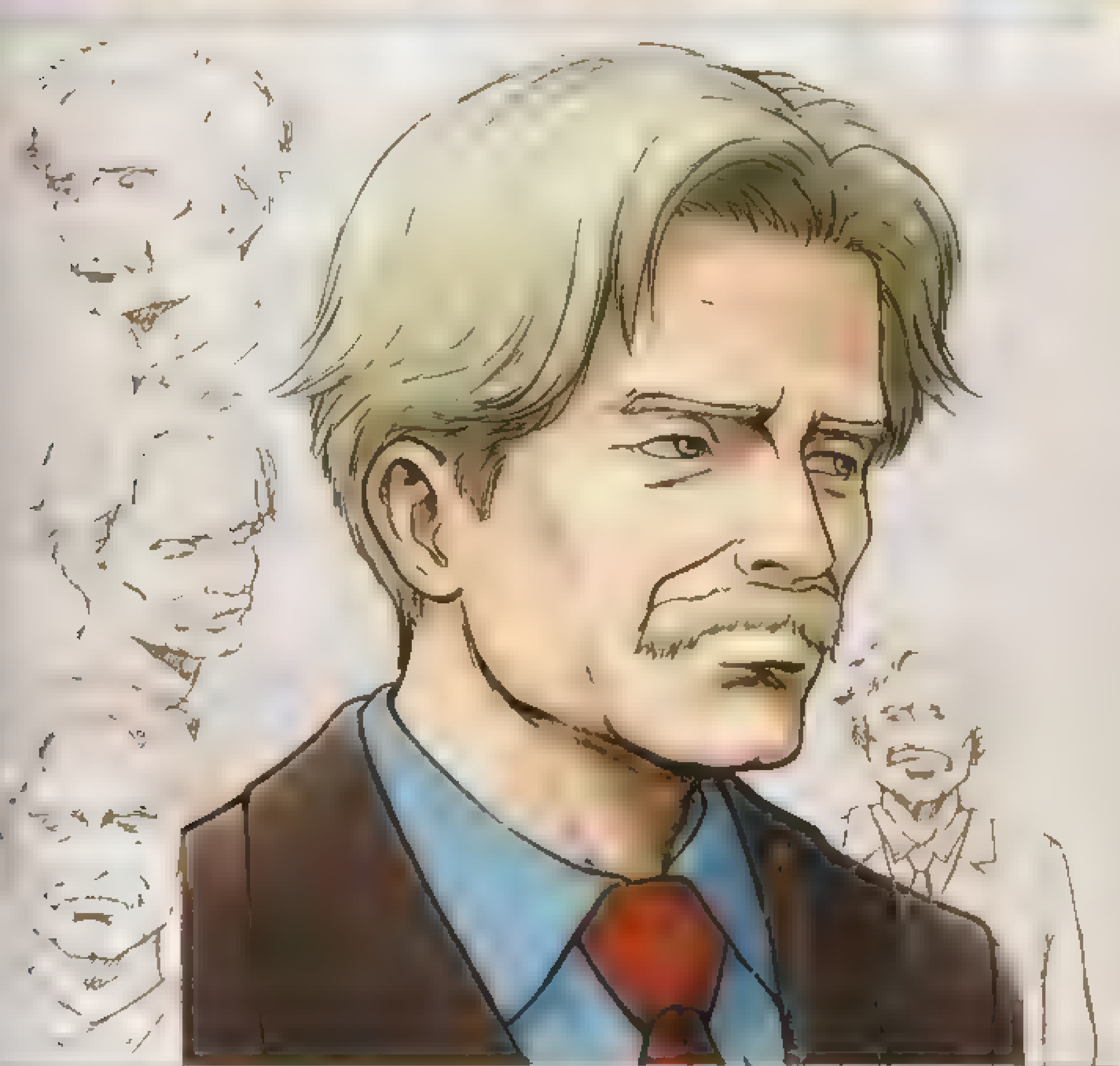


NICKNAME	パーク司令
DIEDAGE	48
HEIGHT	175
WEIGHT	100
BIRTHDAY	1992 3 6

PROFILE

かつてGeneral Resourceの要職についており、サイモンら研究者グループにNeucom移籍を推薦した経歴をもつ。その時、自らもNeucom移籍を図ったが、保身に走った研究者たちによって阻止された。General Resourceの常務ナシメントに救われUPEOに出向する

ガブリエル・W・クラークソン



DATE

NICKNAME	クラークソン
AGE	56
HEIGHT	158
WEIGHT	53
BIRTHDAY	1984 2 29

PROFILE

UPEOの代表議員。General ResourceとNeucomの対立の仲裁を、話し合いという平和的解決で望んでおり、一部からは「前時代的」と批判の声も上がっていた。とはいえ、General ResourceとNeucom双方に対等で話しができる要人であることは間違いない



丹念に描きこまれた「エースコンバット3」の立役者たち。ラフスケッチには普段は見られない私服姿や、表情までが細かに設定されている。





■若き日のティション

不良っぽいワンパクさが残る。年齢を重ねてクールなタイプになったらしい

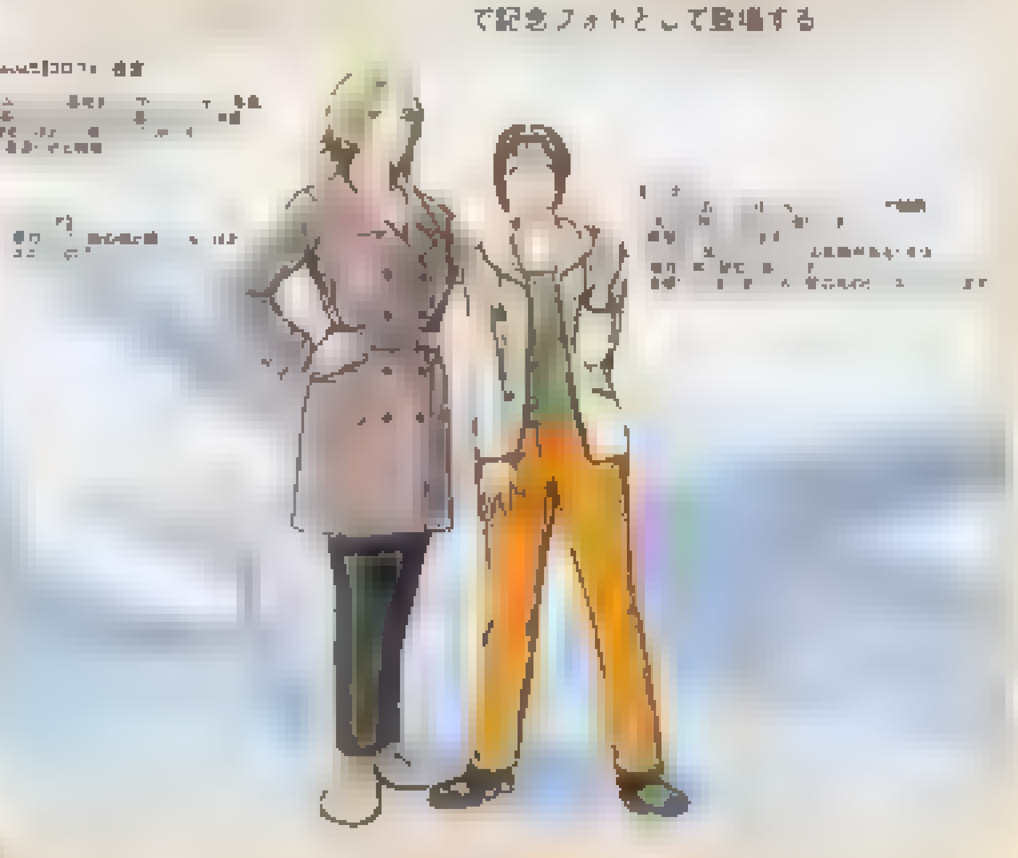


■私服のフィオナ

滅多にお目にかかれないフィーの私服姿。フィーはラフなスタイルが好きらしい。

■シンシアとフィーの5年前

シンシアがGRに在籍中だった頃。ゲーム中で記念フォトとして登場する





製品版とほとんど変わらない人物、まったくイメージが変わらない人物がいる。フィーなとはあまり変化かないが、ヨーコはまるで別人のように見えて面白い



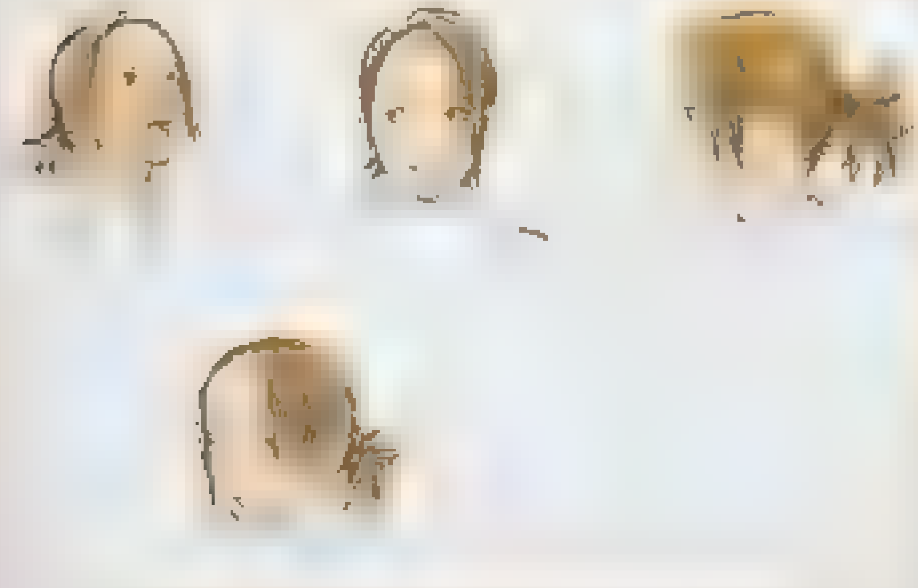
■ディジョン

ややアウトロー。くささが強い初期ディジョン。大笑いしている図は珍しい



■ヨーコ

アブない研究者っぽさ爆発。もともとギャグキャラだったのか?



■フィー

活発そうなフィー。本来はきっともっと元気なヒトだったのだろうなあ。

■シンシア

「キレイなおねーさん」イメージで描かれている。製品版ではさらにクールに。



■エリック

現在とほぼ変わらず。最初はもっとワイルドなタイプかと思ったのだが



■キース

現在より少し若く見える。いいキャラなのでもっと出番を増やして欲しかった





[illegible]
価格3,800円(税別)

エレクトロスフィアの世界に迫る！



[illegible]った「エースコンバット3 エレクトロスフィア」の世界を、より[illegible]

MISSION 00

[illegible]
方は探してみてはどうだろう



[illegible]
…をよく見て、自分の飛行の参考…

[illegible]

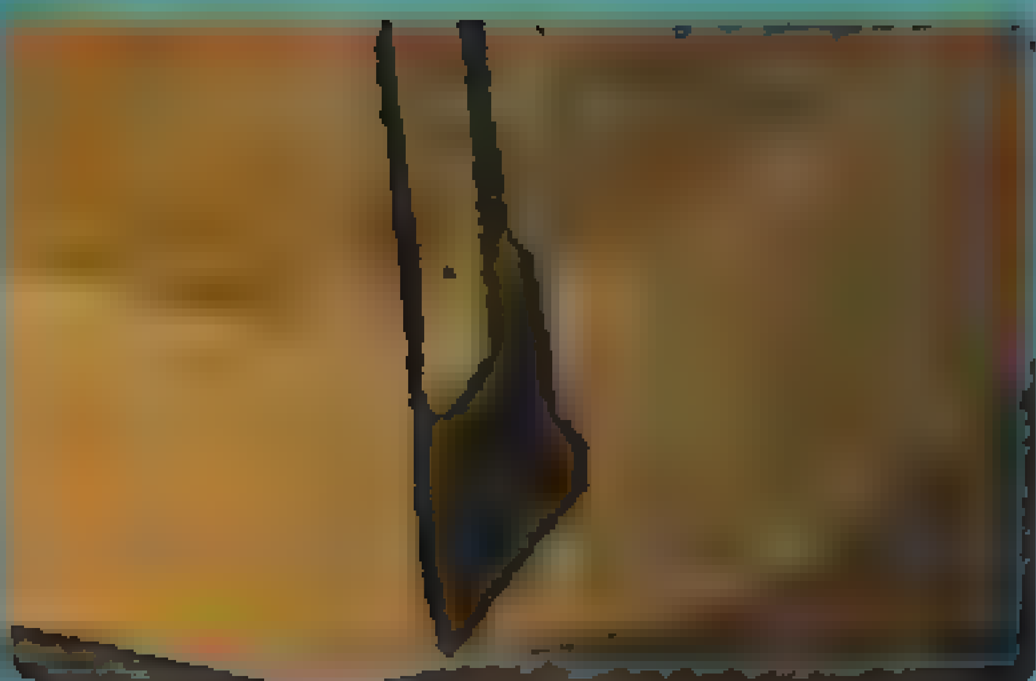


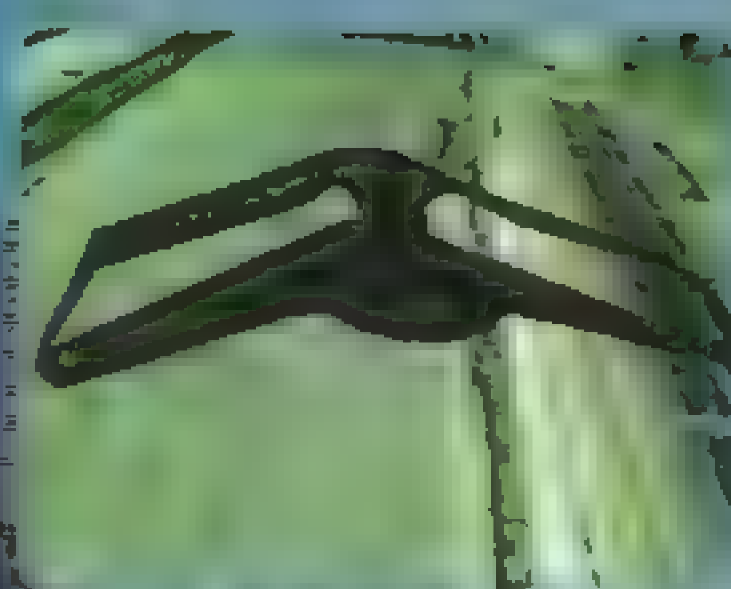


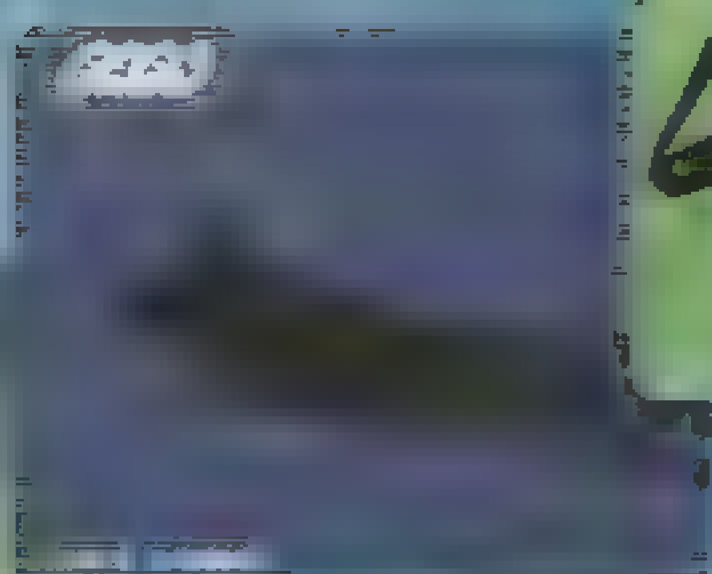


ACE COMBAT3
electrosphere

DIRECT AUDIO

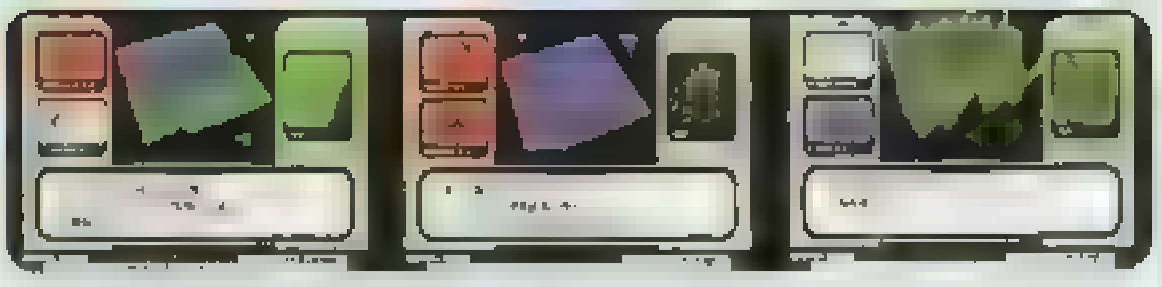








ACE COMBAT 3 electrosphere 作戦分岐図



作戦は全部で52あり、ストーリーの分岐によって5つのエンディングを見ることができる。それぞれのエンディングは、他のエンディングと密接な関わりを持ちすべてのエンディングを見ることで、全体のストーリーが浮かび上がってくる仕組みになっている。分岐条件は作戦により異なっているが、主人公が他の団体に移籍する分岐と、同じ団体内で次に行なう作戦が変更される分岐に分けることができるので、間違えないように注意しよう。

UPEO

プレイヤーが戦闘機パイロットとして最初の一歩を踏み出すことになる組織。一ヶ所で他団体への移籍イベントが発生するが、それを拒否すると、この組織でのエンディングを迎えることになるだろう。

AWAKENING「UPEO、出動」

BRAVADO「SARFのエース」

ENTER DISION「ゼネラルのディジョン」

PAPER TIGER「張り子の虎」 → ゼネラルへ

ディジョンの誘いを拒否する

BROKEN TRUCE「柔軟な協定」

GHOSTS OF THE PAST「よみがえる記憶」

秘密兵器を発見する

NO CLEARANCE「作戦外行動」

レナと一緒に行動する

FRAGILE CARGO「要人の[illegible]スト」

SCYLLA AND CHARYBDIS「レイニー岬の交錯」 → neucom inc. ニューコムへ

UPEOの戦闘機を要望する

専用機を要望する

FATES INTERTWINED「UPEOの改革」

REACHING FOR STARS「星を目指す光」

ONE-WAY TICKET「ユニット奪回」

BUG HUNT「ナノバイト暴走」

PAWNS IN THE GAME「パークの陰謀」

DAMAGE CONTROL「始まりの指導者」

BROKEN WINGS「レナの翼」

SPHYRNA「スフィルナ追撃」

A CANOPY OF STARS「夜空の下で」

ディジョンに誘われるままにゼネラルリソースに移籍した場合のルート。このルートを選択すると、UPEOとニューコムを相手として戦うことになる。

SOLDIER OF FORTUNE「新しい場所」

MEGAF CAT メカ ロ

高速艇を破壊する

TARGET ACQU S T ON「隠蔽されしもの」

TAINTED PEACE「偽りの平和は」

STRATOSPHERE

キースの援護を優先する

WELCOMING COMMITTEE「シャトル破壊作戦」

CLAUSTROPHOBIA「霧の峡谷」

DILEMMA「二度目の決断」

ディジョンについていく / ディジョンについていかない

PARTNERS

高速艇の破壊に失敗する

TECHNOLOGY TRANSFER

THE ORIENTATION

LIQUIDATION「残存のニューコム」

ARCHNEMESIS「最後のテキ」

MEMORY

ELECTROSPHERE エレクトロスフィア

ENDING

BETRAYAL「異変」

HEART OF THE SERPENT「ウロボロスの脅威」

ナイトレーベンの破壊度が高い / ナイトレーベンの破壊度が低い

GEOFRONT ATTACK ジオフロント

CASUALTIES OF WAR

GEOPE

ENDING

クラークソン代表とフィオナを守ると進むことになるルート。ゼネラルリソースのルートと同じように、後半でウロボロスへの移籍イベントが発生する。

neucom inc

POWER FOR LIFE「ニューコムの力」

シンシアの指示に従う

GUARDIAN ANGEL「シャトル帰還」

THE PRIZE「衛星回収作戦」

UTOPIAN DREAMS「夢と現実」

ZERO GRAVITY「大気圏離脱」

REALITY DISTORTION「それぞれの真実」

COUNTER REVOLUTION「離脱」

PURSUIT「ナイトレーベン追撃」

SELF AWARENESS「サイモン再び」

ENDING

RESISTANCE

スフィルナの破壊度が高い / スフィルナの破壊度が低い

RADIO SILENCE

REVENGE「フィーの決意」

TUNNEL VISION「ジオフロント・パス」

SOLE SURVIVOR「悪夢の最後に」

ENDING

UPEO、出動

ゼネラルリソースとニューコムの緊張状態は限界に達し、ついにニューコムがゼネラルリソースに対して軍事行動を開始した。これ以上の紛争の拡大を防ぐためUniversal Peace Enforcement Organization（UPEO）所属の特別航空部隊SARFのメンバーに出動の命令が入る。





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機　EF-2000E、MiG-33

味方機　Su-37（レナ）、EF-2000E（フィー）、EF2000E（エリーク）

攻撃不可能機

非攻撃対象機

A 10以上破壊

B 9破壊

C 8破壊

D 第一次攻撃で終了

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-501×4	R-101×2、R-202×2
第二次攻撃	R-101×1	R-101×3
第三次攻撃		

初出動になるミッションなので、敵機の数も少なく操縦方法や攻撃方法を身につけるのに最適なマップ。まずは敵機の後方に回り込むこと、ミサイル発射のタイミングを覚えることなどから練習しておきたい。また余裕があったならば機銃の練習をしておくことも大切。このマップはミサイルを使用していればクリアすることができるが、今後のマップでは機銃でしか破壊できない目標も出現するためだ。ミサイルに機銃を併用することで、ミサイルの再装填時間も有効に利用できる。

このマップに出現する目標はニューコムの輸送機R−501だ。この輸送機は機体が非常に大きいため動きが鈍い。通常ミサイルを2発命中させれば撃墜することが可能だが、このマップで使用できる機体はミサイルの誘導数が少ないものが多いので、時間の短縮を目指すならば先制攻撃はミサイルを使用し、その後機銃で攻撃するといい。また機体によってロックオン可能な距離は変化するが、機体の後方にどれだけ接近すればロックオンできるのかを感覚的につかんでおくようにしたい。

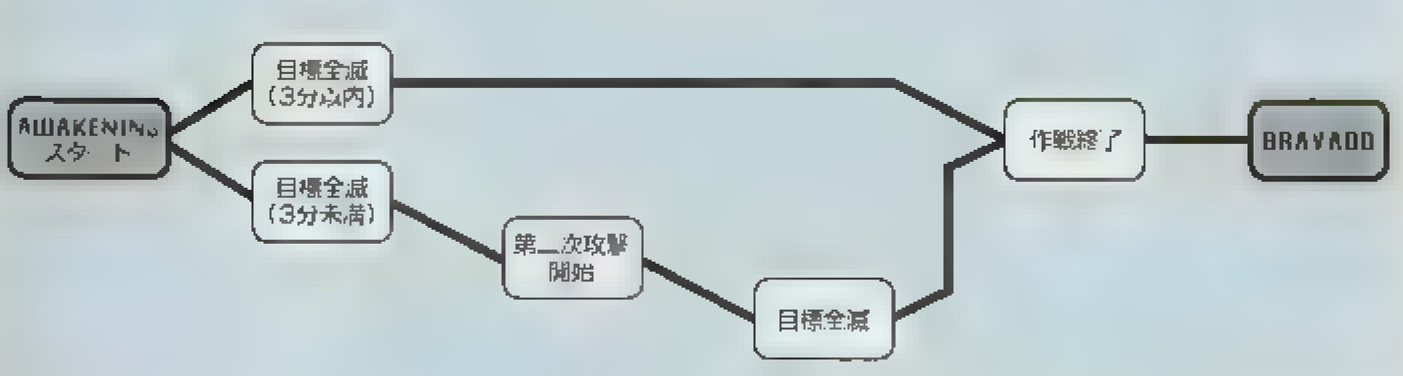




慣れていないうちは機銃を扱うことが難しい。しかし機銃を使いこなすことで確実に達成率を上げることができるようになるので、どのマップでも練習を積んでおくようにしたい。またストーリーが進んで高性能な機体に搭乗できるようになると高い攻撃力の機銃が使えるようになる。連射能力や射程、威力をあらかじめ把握しておこう。

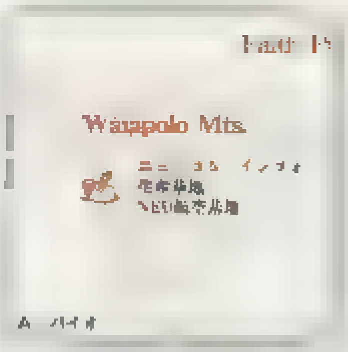


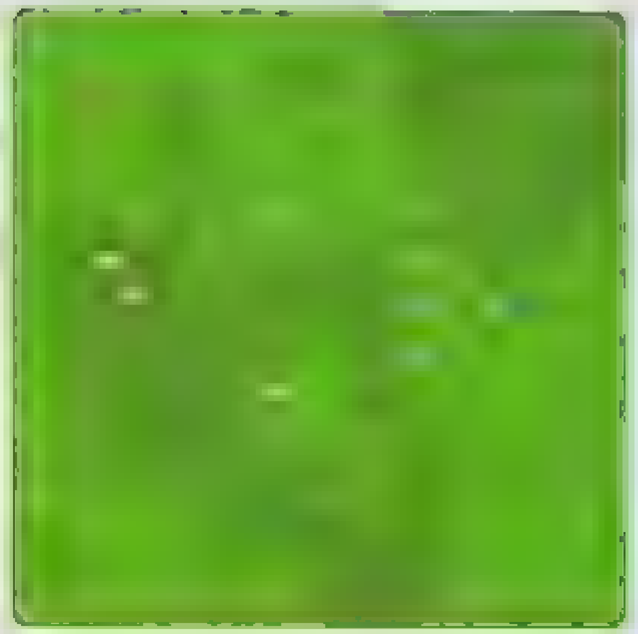
戦闘行動分岐図



02 SARFのエース

ゼネラルリソースの航空路に対して、ワイアポロ山脈にあるニューコムの基地から妨害電波が発せられていることが判明した。このことが新たな紛争の火種になることを防ぐため、この妨害電波発生基地を破壊することが決定し、SARFのメンバーに対して出動命令が下った







△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機	EF-2000E、MIG-33
味方機	Su-37 レナ　EF-2000E フィー　EF2000E エリック
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 23以上破壊
B 8～22破壊
C 7以下破壊
D 第一次攻撃で終了

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	RADARSITE×8	R-101×2、R-202×2、GJN×5、MSSL×2
第二次攻撃	BASE×4、BRIDGE×1	
第三次攻撃		

初の地上攻撃を含むミッションだ。まず空中で敵機と遭遇するがこれは目標ではないので、時間がない場合には無視してしまおう。敵機の背後をとることは簡単なので、余裕があったら撃墜しておくと地上攻撃に集中できる。またレナやフィーなどの同僚が敵機を撃墜してくれることもあるが、あまり当てにはしないでおこう。逃げる敵機を深追いして作戦領域から離脱してしまわないように注意することも大切だ。

レーダーサイトを8個破壊することがこの作戦の目的だ。レーダーサイトの周りには機銃やミサイル砲台が設置されていることもあるので、先にこれらの施設を破壊しておいてから、目標を攻撃しておくと落ち着いて狙うことができる。特に地上攻撃の場合はターゲットの切り替えボタンを使用して、ミサイルを発射したらすぐに次の目標をターゲッティングすると効率的に破壊することができるようになる。

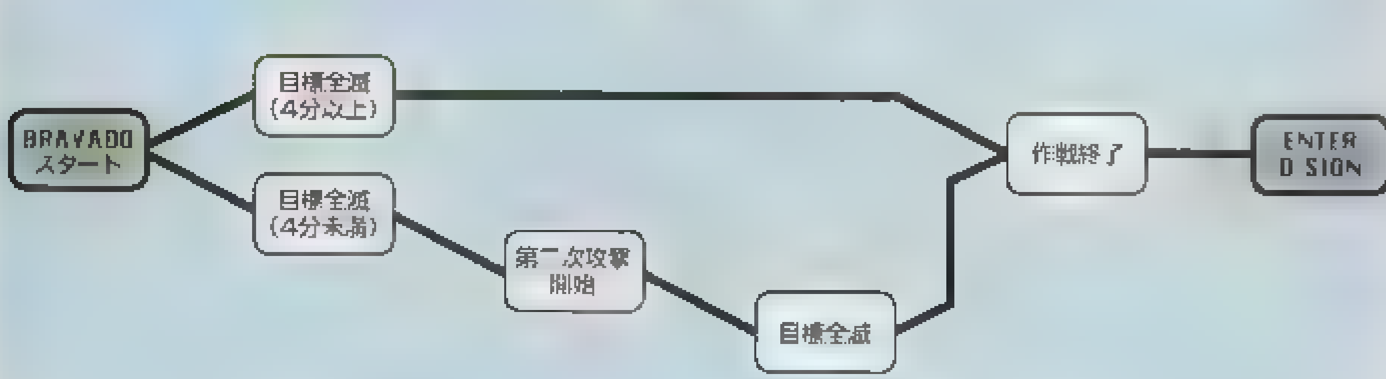






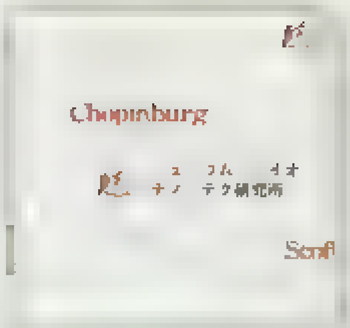
4分以内に第一次攻撃の目標をすべて破壊することができると、第二次攻撃に進むことができる。第二次攻撃では火口の中に設置された目標も出現するので、高度を高めにとり、急降下をおこないつつロックオン、それからミサイルを発射して急上昇を行なうようにしたい。このとき急降下の速度が速すぎると引き起こしが間に合わずに地表に激突してしまうことがあるので、エアブレーキを使用して速度を殺すようにしよう。

戦闘行動分岐図



ゼネラルのディジョン

SARFの活躍により、ニューコムの軍事活動も沈静化の兆しを見せ始めた。そこでこのときを利用してゼネラルリソースと共同で訓練飛行を行なうことになった。実戦ではないとはいえ、相手はゼネラルの実戦部隊なので気を抜くことはできない。紛争が激化したときに素早く対処できるようにするためにも、心してかかるようにしよう





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	EF-2000E、MiG-33、F/A-18J、F-16XFU
味方機	F-15S/MT（ディジョン）、F-16XF（キース）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 5000点以上
B 4000～4999点
C 3000～3999点
D 2999点以下

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	DECOY×3、TOWER×3	
第二次攻撃	[illegible]	[illegible]
第三次攻撃		



まずはゼネラルリソースのディジョン機との飛行訓練だ。この訓練ではディジョン機に接近し追尾していくことで得点を得ることができる。ディジョン機は速度が速いので、自機選択の場面では、最高速が速い機体を選んでおくと高得点を取りやすい。次の訓練は空中射撃だ。空中にいる3機のデコイを機銃で破壊し、そのあと地上攻撃に移る。デコイは後方から追尾して直線状にならぶと3機連続で破壊することが可能。タワーを破壊する地上攻撃では、地上に激突しないように注意しよう。

目標攻略

ニューコムの輸送機から投下されたコンテナが目標。コンテナは落下傘を使用しているため、降下速度は比較的ゆっくりだ。まずはコンテナを投下した輸送機を破壊、そのあと周囲を飛行している護衛機を排除しよう。コンテナはほとんど一直線上になって降下しているので、こちらもその延長線上のを飛行すると無駄なく破壊することができる。万が一撃ちもらしてしまったときには、旋回飛行で目標を追わないで一気に離脱してから再び接近したほうがいい。



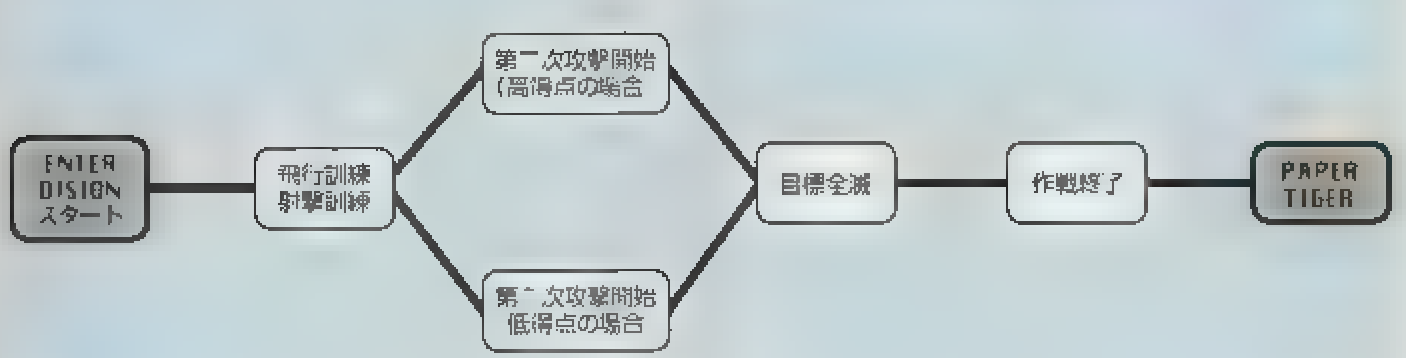
ONE POINT ADVICE



常にぶつけるつもりで

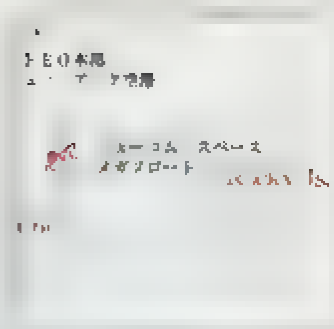
ディジョン機とのランデブーで高得点をとるために必要なのは、接近して飛行することだ。そのために必要なのは高速性と旋回性だが、ディジョン機がどちらの方向に飛ぶのかを知ることも重要になる。ディジョン機は一定の飛行パターンに従って飛んでいるので、そのコースを覚えて、機体が重なるような気持ちで飛行するようにしよう。機体の性能はディジョン機のほうが高いので、同じコースを取るのではなく、ショートカットも狙うといい。

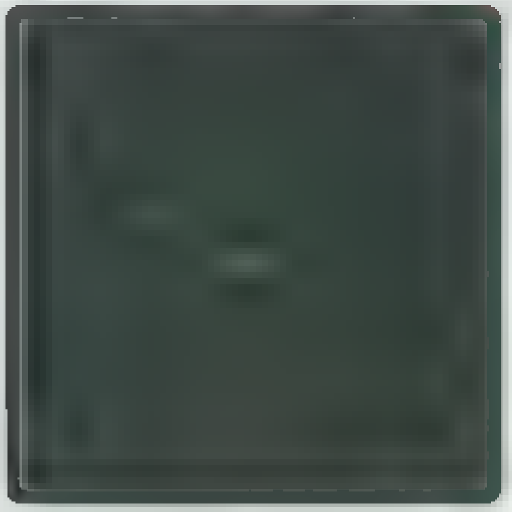
戦闘行動分岐図

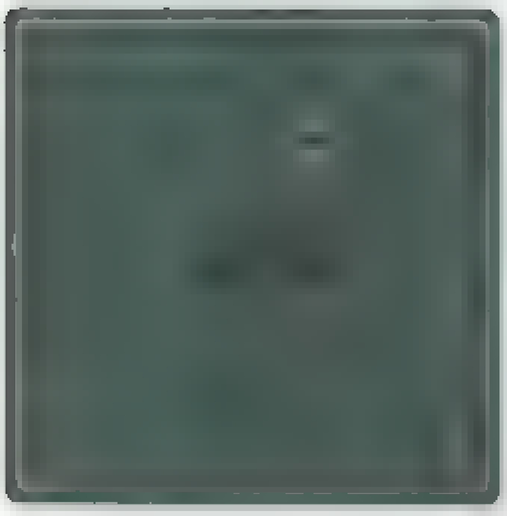


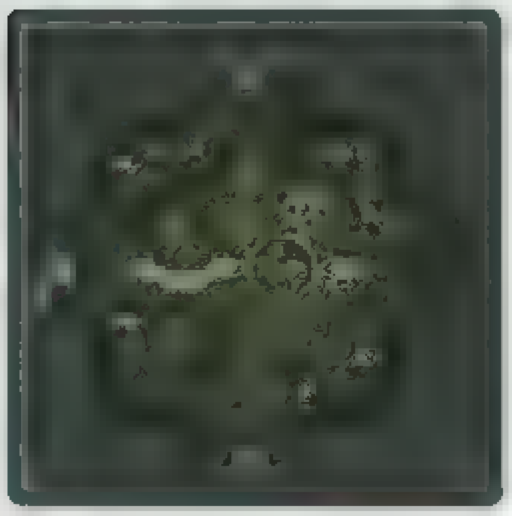
[illegible]り[illegible]の[illegible]

一時の安息はニューコムによって再び破られた。ニューコムの海上移動都市メガフロートにニューコムの艦隊が集結中との情報が入る。ゼネラルリソースを刺激し紛争を激化させないためにも、これらニューコムの機動艦隊および護衛戦闘機部隊を排除しなければならない。SARFのメンバーは、艦隊が入港し攻撃態勢が整う前に先制攻撃をかける。









△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	EF-2000E、MiG-33、F/A-18U、F-16XFU
味方機	F/A-18U(フィー)、F/A-18U(エリック)、F-15S/MT(ディション)、F-16XF(キース)
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	FACILITES×4　TRANSPORT×2

A:23以上破壊
(NTG2以下破壊)
B:19~22破壊
C:18以下破壊
D:第一次攻撃で終了

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	CARRIER×1　CONVOY×1　WARSHIP×1	R-101×2　R-201×2　GUN×4、MSSL×4
第二次攻撃	R-101×2、R-201×2	
第三次攻撃		

海上移動都市メガフロートとその近辺が戦闘の舞台。出現する敵機も戦闘機なので少々てこずるかもしれない。メガフロート上にはミサイル及び機銃の砲台が設置されているため、むやみに近づいてしまうと、ダメージを受ける可能性が高い。敵機との戦闘はメガフロート上空を避けて行なうか、砲台を先に潰してから行おう。とくにミサイル砲台は強力な追尾ミサイルを放ってくるので、油断しているとダメージを受けてしまう。また民間機に攻撃を仕掛けると達成度が低下するので注意したい。



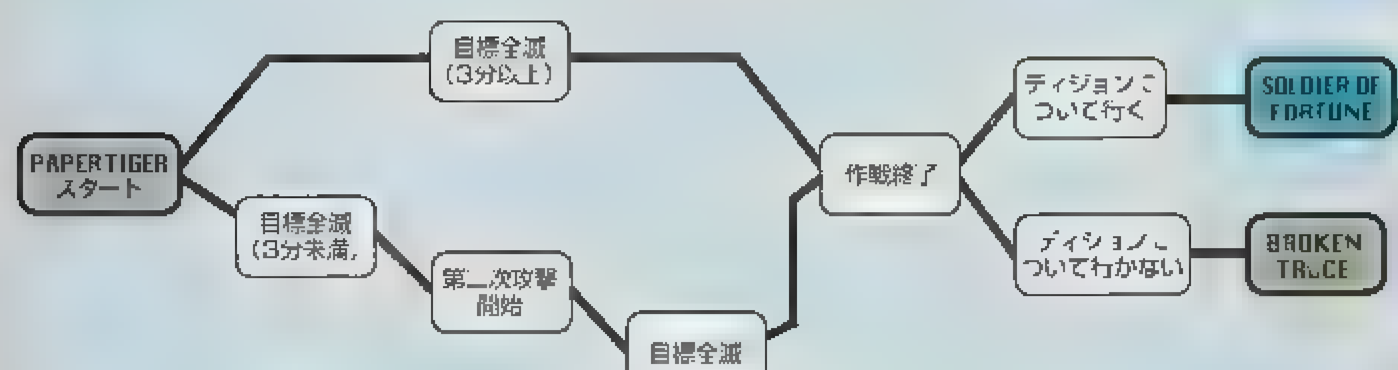
目標となるR-201は攻撃機なので、空中戦闘の能力はさほど高くない。そのため簡単に背後をとることができる。だがR-101は戦闘機なので旋回能力も高め。慣れないうちは背後をとるのに苦労すると思うので、ロックオンをしたら早めに攻撃するようにしたい。自機の速度が遅い場合にはロックオンできる距離に接近するまでに時間がかかることもあるので、スピードが速めの戦闘機を選択しておきたい。連射速度の速い短距離ミサイルが装備できるF/A-18Uに搭乗するのもいい。



このミッションでは初めて船舶が登場する。船舶は機銃やミサイル砲台が設置されているため攻撃力が高い。ただし「CARRIER」などの名前がついた部分を破壊すれば、一撃で撃破することができる。船舶の攻撃に慣れてきたら、他の場面での地上攻撃のための練習も兼ねて機銃やミサイルを一つずつ潰していく攻撃方法に切り替えてみよう。高空から急降下して爆撃する方法も敵の攻撃を回避するのに有効なので試してみよう。



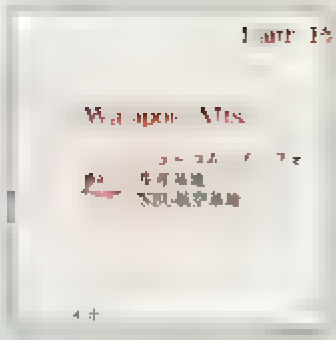
戦闘行動分岐図



停戦協定破棄

15

UPEOのクラークソン代表議員の尽力により締結された停戦協定が破棄された。すでにゼネラルリソースの戦闘部隊がニューコムの航空基地に対して侵攻を開始した模様だ。これ以上の戦闘の拡大を防ぐため、ゼネラルリソースの部隊からニューコムを守らなければならない。SARFのメンバーに対して出動命令が下された。







自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

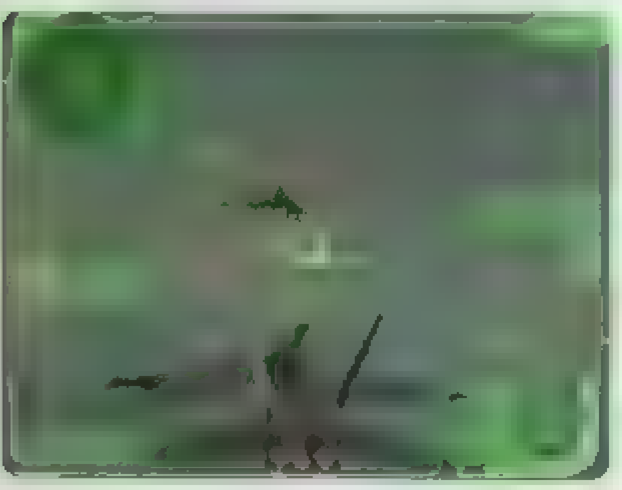
使用可能自機	EF-2000E、MiG-33、F/A-18J、F-16XFJ
味方機	F/A-18U（フィー）、F/A-18U（エリック）、R-201×8、TOWER×1
攻撃不可能機	F-22C（ディ　ョン　F　×A　キ　ス
非攻撃対象機	

敵機

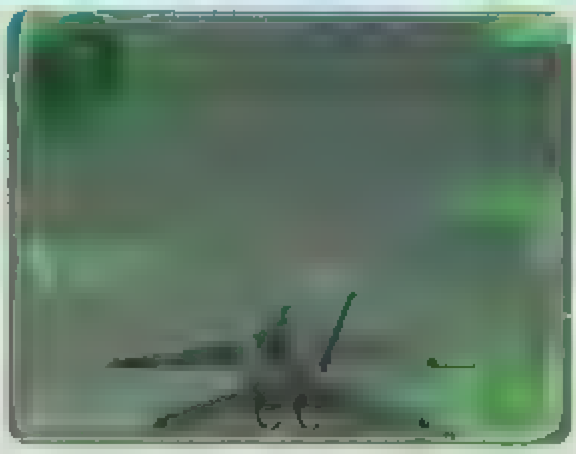
	目標	その他の敵
第一次攻撃	F-15MT×4	F-16XA×4
第二次攻撃	B-1C×2	F-16XF×3
第三次攻撃		

ゼネラルリソースの戦闘部隊GRDFとははじめての戦闘だ。まずは基本通り敵機の背後に回りこんでミサイル攻撃をしよう。ただし目標となるF-15S/MTのほかにF-16XAも出現するので、手間取っていると第二次攻撃を見れなくなってしまう。手早く片付けよう。また余裕があったら、味方であるニューコムのR-201が撃墜されないように援護してあげよう。今回は地上攻撃のない空中戦だけの作戦なので、制空能力に優れた戦闘機に搭乗するようにしよう。

第二次攻撃の目標となるB-1Cはゼネラルリソース製の爆撃機だ。この機体は大量の爆弾を搭載することを目的として作られたため、機動性が低い。背後に回ってミサイル攻撃を行なえば簡単に撃墜できるだろう。ターゲットが大きいための機銃も当てやすく、ミサイルと併用すればさらに短時間で破壊できる。ただし護衛の戦闘機としてF-16XFが出現するので、爆撃機に気をとられて背後に回られないようにしよう。できれば先に護衛の戦闘機を殲滅してから、爆撃機を料理にかかろう。

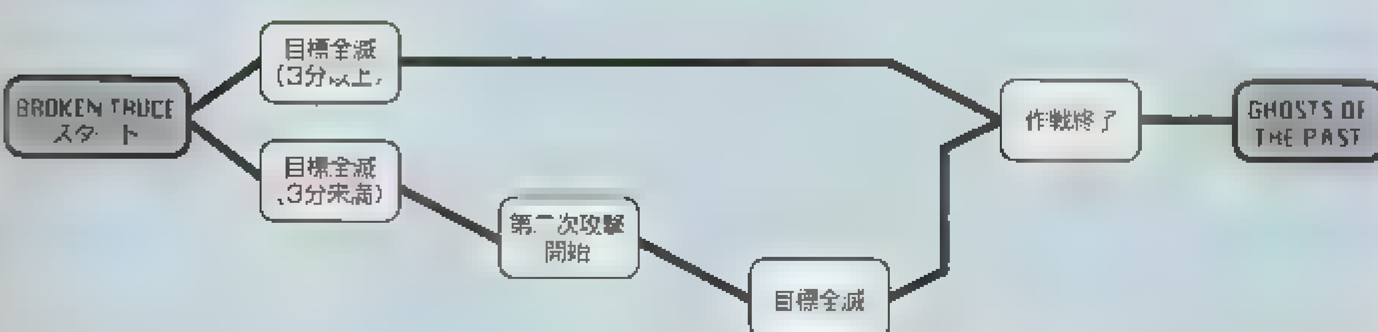






F-16XAとF-16XFは似通った機体ナンバーだが、性能的には大きく違っている。XAタイプは対地攻撃性能を重視したため、機動力や旋回力がややXFに劣り、空中戦はやや苦手だ。一方XFタイプは空中戦の能力を重視した制空戦闘機タイプで、護衛などにつくことが多い。ミッションごとに登場する戦闘機はそれぞれ目的別に登場してくるので、敵機の性能を把握しておくと効果的な攻撃方法を見つけ出すことができるようになる。

戦闘行動分岐図



よみがえる記憶

SARFのメンバーの活躍により、ゼネラルリソースとニューコムの衝突は回避された。しかし停戦空域でゼネラルリソースの偵察機が確認され、その行動の真意を確かめるためレナとプレイヤーに対して出動命令が下った。これ以上の両社の対立を避けるためにも、確実に偵察機の目的を確かめなければならない







自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

使用可能自機　EF-2000E、MG-33、F/A-18U、F-16XFU、R-101U、R-201U

味方機　SJ-37（レナ）

攻撃不可能機

非攻撃対象機　A/F-117X×1

達成率早見表

A.8以上破壊

B.5～7破壊

C.4以下破壊

D.第一次攻撃で終了

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃		AH-66B×17
第二次攻撃	BASE×1	AH-66B×3、HYDROFOIL×1、OILTANK×2
第三次攻撃		



このミッションでは、高度が高すぎると当初の目的である偵察機の行き先を確認するまえにミッションが終了してしまうので狭い峡谷を低空で飛行しなければならない。また速度が速いと、崖に激突したり偵察機を追い越してしまうことがあるので、注意したい。ただし遅すぎると偵察機を見失ったり、失速して水面に激突してしまったりすることもあるので気をつけたい。また目標となる秘密基地は3箇所にランダムで出現するので、偵察機より先に飛んでも見つけることはできない。

目標攻略

この作戦で目標となる秘密基地がある渓谷は、円のような形をしているため1回目の攻撃に失敗しても旋回して再び攻撃できる。ただし水面との距離がわかり難いので、高度計をよく見ておかないと激突してしまうことがある。また達成度をあげたいならば、渓谷を通過中に出会う敵機は確実に撃墜し、秘密基地に侵入したときも敵機やオイルタンク、高速艇を破壊してから、基地を爆撃するようにしたい。もしも偵察機を見失ってしまった場合には、レーダーをよく見て追いつこう。

ONE POINT ADVICE

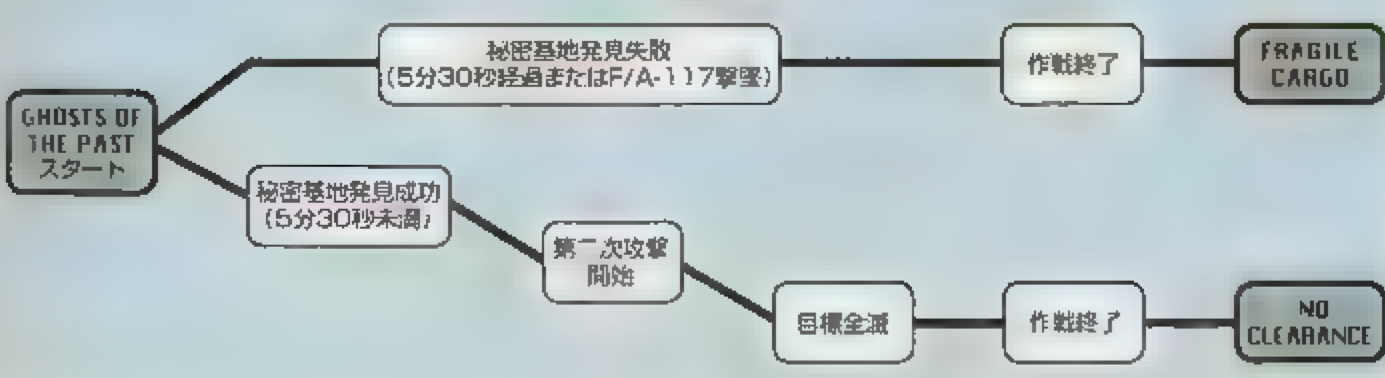


戦闘ヘリを撃墜する

ここで登場する敵機は偵察機を除けば、AH-66Bという戦闘ヘリコプターのみだ。この戦闘ヘリは主に機銃でこちらを攻撃してくるので、ロックオンが可能な距離になったら素早くミサイルを発射して撃墜したい。耐久力も低めなのでミサイルが一発命中すれば確実に破壊することができる。ただしヘリコプターだけあって垂直移動でこちらのミサイルを回避することがよくあるので、2発くらいのミサイルを撃っておいてもいいだろう。



戦闘行動分岐図



作戦外行動

ゼネラルリソースの秘密基地を見つけ帰還したプレイヤーにレナから連絡が入る。自分にとってとても大切なものを探すために主人公に一緒に来て欲しいというレナ。レナにとって非常に重要なものとはいったい何なのか。主人公はレナとともにUPEOの基地から飛び立つ





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	EF-2000E、MiG-33、F/A-18U、F-16XFU、R-101U、R-201U
味方機	Su-37（レナ）
攻撃不可能機	F-22C（ディジョン）
非攻撃対象機	

A:5分以内で作戦終了（第二次攻撃含む）
B:8分30秒以内で作戦終了
C:8分30秒以上で作戦終了
D:第一次攻撃で終了

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	A/F-117X×4	
第二次攻撃	F/A-18I×6	
第三次攻撃		

ミッション概要

作戦がスタートすると自分の操作で離陸をするところから始まる。離陸の操作は簡単で、速度を上げつつ、450を超えたあたりで方向キー、左スティックを下に押せばいいだけだ。離陸直後に基地から緊急連絡が入り、このままレナについていくか、基地に帰還するのかの選択を与えられることになる。この作戦を続行するならレナのあとについて飛行し、基地に帰還するならば旋回して反対方向に飛行しよう。どちらを選択するかによってその次の作戦が変わってくる。



この作戦で目標となるのはゼネラルリソース製の偵察機、A/F-117Xだ。この機体は偵察機だけあって旋回や攻撃などの性能はあまり高くない。背後をとれば簡単に撃墜できるだろう。ただし作戦時間が夜なので、この機体を目視で確認することは難しい。レーダーの光点をよく見て、進行方向や位置を確認するようにしたい。第二次攻撃では増援の戦闘機隊が出現する。このF/A-18 I は制空及び対地攻撃をバランスよくこなす機体だが、全体的な性能はあまり高くない。



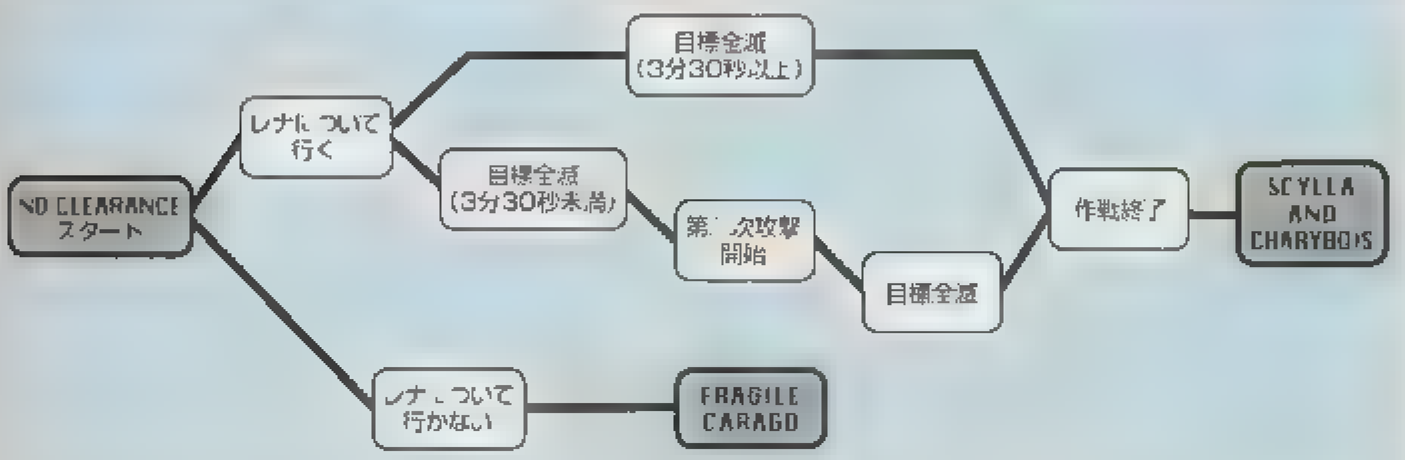
ONE POINT ADVICE

ディジョン

ゼネラルリソースの隊長機としてディジョンの搭乗するF/A-22Cが出現する。この機体は性能も高く手強い相手だ。しかしこの作戦中はロックオンできないし、撃墜することもできない。もし機銃の射程距離にディジョンがいても、この機体は無視して目標を撃墜することを優先しよう。またレナも撃墜されることはないので、援護などは必要ない。ただしレナがこちらを助けてくれることもないので、自分の背後は自分で守るようにしたい。



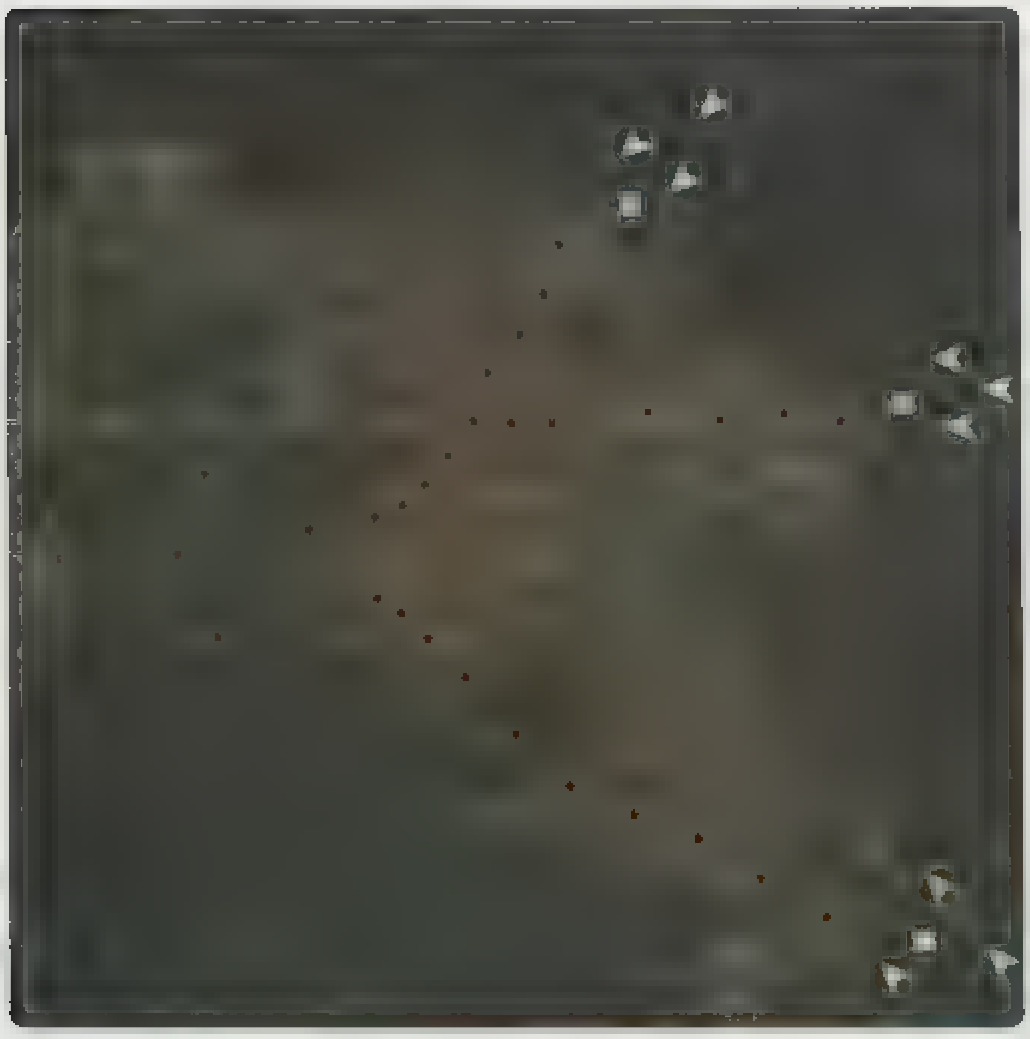
戦闘行動分岐図



匿名のテロリスト

突然UPEOの本部に匿名の犯行声明が届いた。致死性の高い細菌兵器を搭載した飛行船をアクセル・ヘイ沿岸工業地帯に送りこんだということだ。もしも飛行船から細菌兵器がばら撒かれたら多くの市民が犠牲になってしまう。このテロを防ぐためにSARFのメンバーに出動命令が下された





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機 EF-2000E、MiG-33、F/A-18U、F-16XFU、R-101U、R-201U

味方機 R-101U（フィー）、R-101J（エリック）

攻撃不可能機

非攻撃対象機 JI-4052×1

A 第二次攻撃が30秒未満で終了
B 第二次攻撃が30秒～59秒で終了
C 第二次攻撃が1分以上

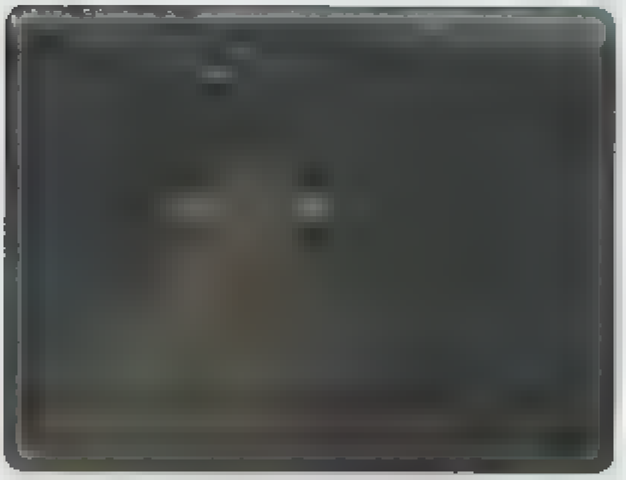
敵機

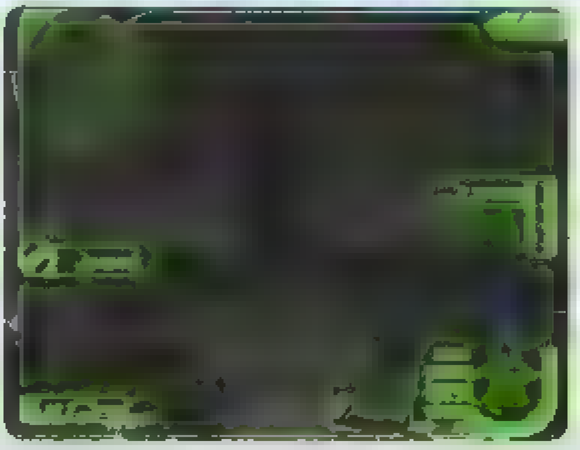
	目標	その他の敵
第一次攻撃	CHIMNEY（ランダム）	
第二次攻撃	HYDROFOIL×1	
第三次攻撃		

飛行船の出現位置は3箇所の中からランダムで決定される。その飛行経路には建造物が建っているので、飛行船がぶつかる前にその建物を破壊しなければならない。また、そのとき飛行船から離れすぎていると、目標として認識することができないので、飛行船から離れすぎないようにしたい。

もしも飛行船を攻撃し、破壊してしまった場合には、その時点で作戦失敗となってしまうのでテロリストが憎くても攻撃してはならない。

目標となる建築物はほぼ一直線上にならんで建っている。あたり判定は大きめなのでミサイル、機銃のどちらでも破壊することは簡単だが、近づきすぎて衝突しないように注意しよう。また破壊したあと上部から落下してくる残骸はすり抜けることが可能なので、残骸を避けようとして、他の障害物や地面に激突するようなことにはならないようにしたい。建築物を破壊したあとには、不時着した飛行船から高速艇が出現する。この高速艇は火器が強力なので遠距離からミサイルで破壊しよう。

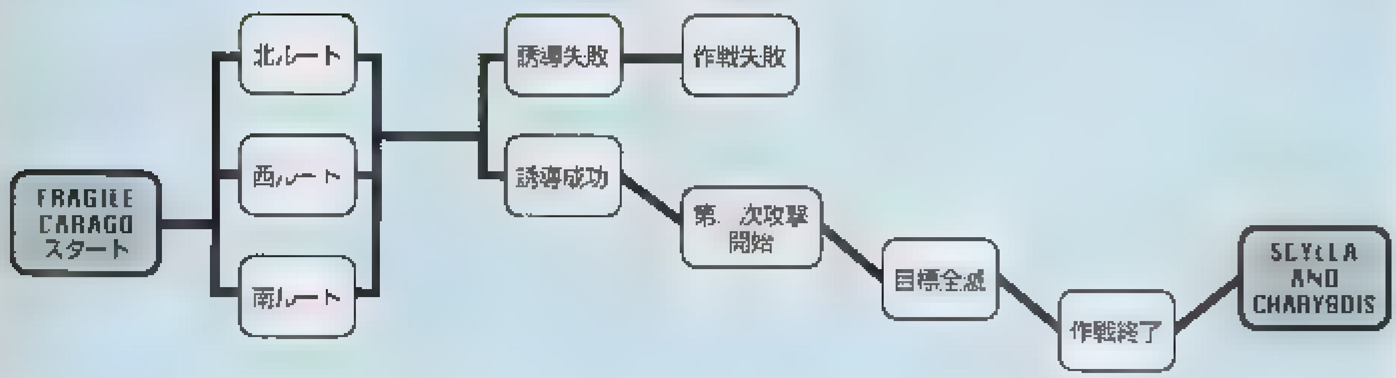






スタート位置はランダムで決定されるため、作戦開始まで不明だ。また目標と同じ形の建築物がマップ上に多数存在しているが、目標以外は破壊できないので注意したい。もし目標とそれら建築物の区別がつかなくなった場合には、飛行船の近くに戻ってレーダーとマップ画面で確認しよう。目標同士の位置が非常に近い場合には、連続して破壊しないと飛行船が激突してしまうこともあるので、攻撃は迅速に行なうようにしたい。

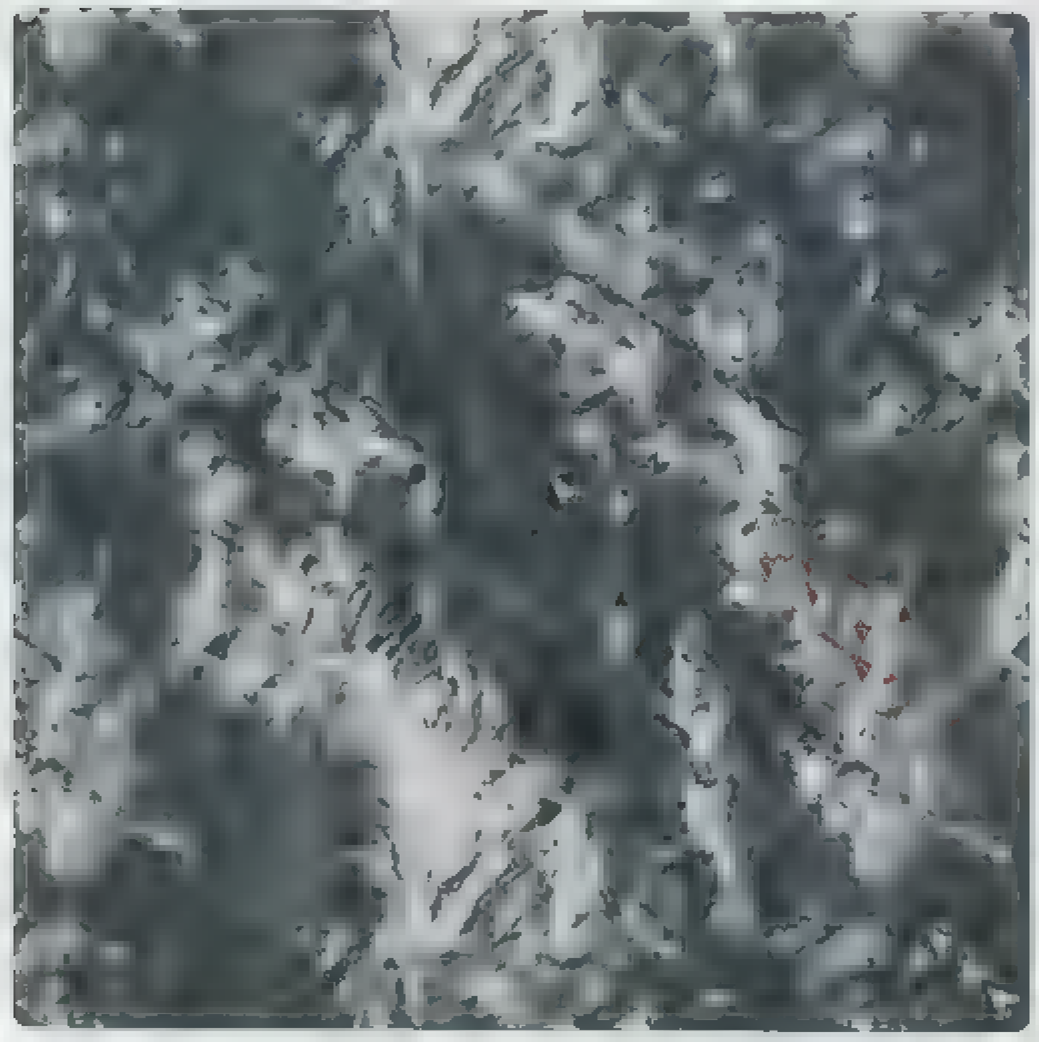
戦闘行動分岐図



レイニー岬の交錯

ハーク司令から極秘の作戦命令が届いた。今回の任務はゼネラルリソースとニューコムの停戦協定の調停のためレイニー岬に向かうクラークソン代表を護衛することだ。機内の護衛としてフィーが同行し、プレイヤーとエリックが機外の任務にあたる。護衛の人数の少なさに不安を抱くエリックとともに主人公は出撃する





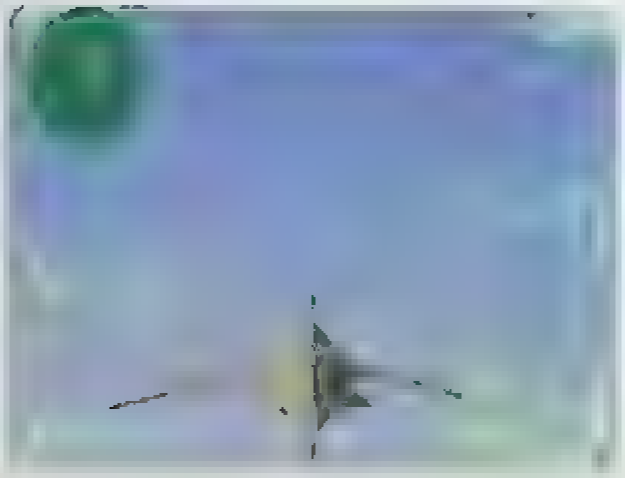
△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	EF 2000E、MiG-33、F/A-18U、F-16XFU、R-101U、R-201U
味方機	R-101U（エリック）、R-505U（クラークソン、フィー）
攻撃不可能機	F-22C（ディジョン）、F/A-32C（キース）、Su-37（レナ）
非攻撃対象機	

A 第一次攻撃が3分未満で終了
B 第一次攻撃が3分～4分未満で終了
C 第一次攻撃が4分以上

敵機

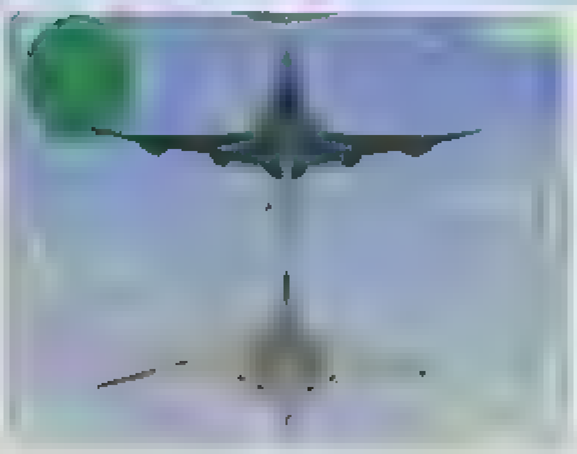
	目標	その他の敵
第一次攻撃	F/A-32C×5	
第二次攻撃	R-505U（クラークソン、フィー）、R-101U×1	Su-37（レナ）
第三次攻撃		



今回の作戦ではクフークソン代表の乗った専用機を守ることが任務だ。ゼネラルリソースのディジョンらの攻撃を乗り切ると、大きな分岐が出現する。ここでR-101と専用機のとちらを撃墜するかによってストーリーが大きく別れてくるので、自分の信じる道を選ぶようにしたい。どちらの機体もミサイル一発で撃墜することができるので、やり直しは効かない。

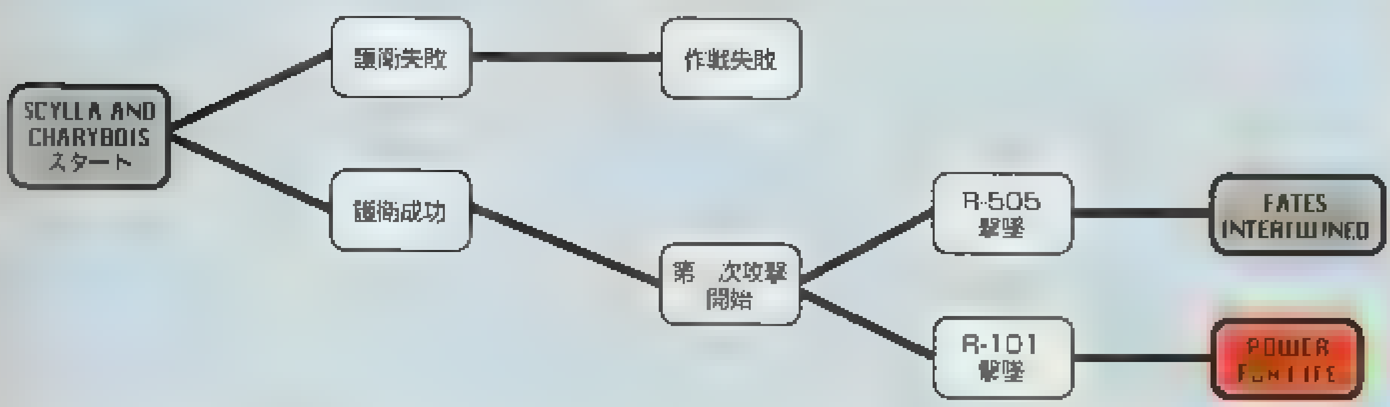
第一次攻撃の目標はゼネラルリソース製の戦闘攻撃機F/A-32Cだ。この機体は汎用性も高くいろいろなミッションで多用されている。旋回性能や攻撃性能もそれなりに高いので、背後をとるのに少々苦労するかもしれない。そういう場合は目標か自機の正面を横切るような形のときにもミサイルを発射してみよう。その回避行動によってより有利な位置を占めることができる場合があるからだ。また敵機を追尾することに夢中になると護衛対象を撃墜されてしまうので、離れすぎないようにしたい。





の作戦のあとには空中給油を受けなければならない。空中給油のコツとしては、まず給油機の尾部をまっすぐ追尾し、速度を上げてゆっくりと近づいていく。そして給油管の下からすくいあげるように接触するとうまく給油を受けることができる。このとき速度が速すぎると失敗してしまうので、エアブレーキで調整しよう。どうしてもうまくできないときには、スタートボタンで自動的に給油を受けることができる。

戦闘行動分岐図



UPEOの[illegible]

クラークソン代表とフィオナを失ってしまったSARFのメンバー。果して彼らは本当にスパイだったのだろうか。そんな中、ゼネラルリソースの空軍基地に向かってニューコムの戦闘部隊が出撃したとの情報が入る。クラークソン代表のいない今、両者の紛争に歯止めをかけることができる人物はいない。それでもSARFのメンバーは出撃する





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	EF-2000E、MiG-33、F/A-18J、F-16XFU、R-101J、R-201J、Su-37
味方機	Su-37（レナ）、Su-37（エリック）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 1分59秒以内に作戦終了
B 2分～2分59秒以内に作戦終了
C 3分～3分59秒以内に作戦終了
D 4分以上で作戦終了

	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-531×4	
第二次攻撃	R-311×8	
第三次攻撃		

ミッション攻略

R-311は速度が速い反面、旋回性能などが低いため、自機の速度が速ければ簡単にロックオンして撃墜することができる。ただしR-311の速度が自機よりも速い場合には、ロックオンが可能な距離に接近できるまで時間がかかってしまう。そういう場合は他の目標を先に破壊するようにしたい。

高高度ではこちらの機動性も低下し、攻撃に有利な地点を占めるのは難しい。できればこちらが自由に飛行できる高度まで降りてから空中戦を挑みたい。

作戦の最初に出現する目標はニューコム製の最新鋭機R-531だ。この機体は複数のR-311を機体下面に懸架し作戦領域に移送することを目的に開発された。つまりこの機体を破壊することで第二次攻撃で出現するR-311の機数をより少なくすることができる。

高高度を飛行するため自機の機動力も低下してしまうが、R-531は速度も遅く旋回性能も低いので1回ロックオンすれば簡単に撃墜することができる。第一次攻撃で1機でも多く破壊するように心がけよう。





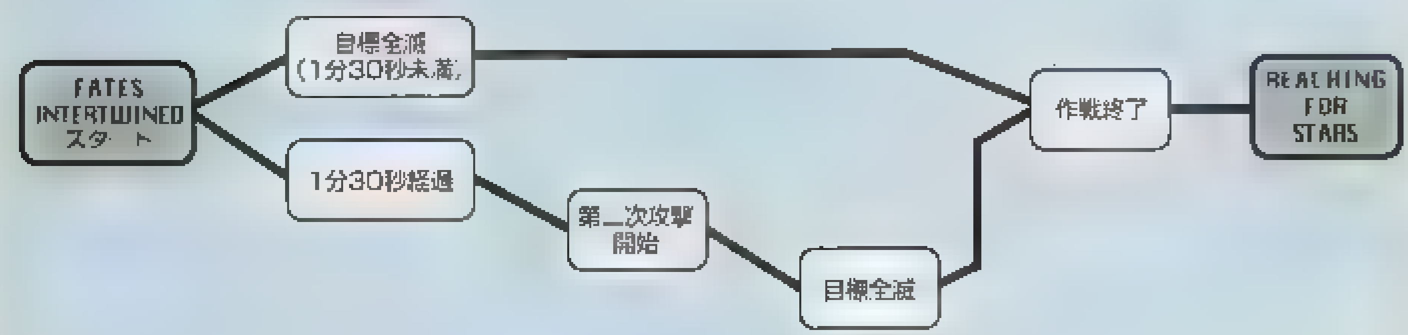
ONE POINT ADVICE

達成度を上げよう

このミッションで達成度を上げるためには、敵の破壊数ではなく作戦終了までの時間を短くする必要がある。そのためにはR-311が切り離される前にすべてのR-531を撃墜してしまおう。高高度での戦闘は旋回能力が低下するため戦いづらいが、水平飛行で自機の速度を十分に上げてから一気に上昇して、ロックオンするようにすると比較的楽に撃墜できる。ストールした場合にはすぐに機首を下げて速度を取り戻そう。

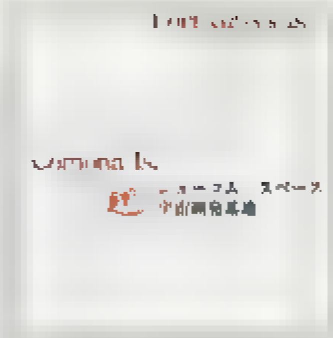


戦闘行動分岐図



星を目指す光

ゼネラルリソースはニューコムの宇宙開発基地に対して攻撃を開始した。どうやらシャトル打ち上げの隙をついての作戦のようだ。ニューコムからの救援要請を受けたUPEOは、SARFに出動命令を下し宇宙基地の防衛を命じる







自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

使用可能自機	EF-2000E　MiG-33　F/A-18J　F-16XFJ　R-101J　R-201J　Su-37
味方機	Su-37（レナ）　Su-37（エリク）
攻撃不可能機	F-22C（ディジョン）
非攻撃対象機	

A:18以上破壊
B:15～17破壊
C:14以下破壊
D:アントリオンが着地

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	ANTLION×10	F/A-32C×3、C-17B×1
第二次攻撃	F/A-32C×3	F/A-32C×2
第三次攻撃		

地上拠点制圧用機体アントリオンと護衛の戦闘機隊から宇宙開発基地を守るのが今回の任務だ。アントリオンはミサイルでロックオンが可能なので、空中ですべて撃破するように心がけよう。また撃破数を伸ばしたい場合にはF/A-32Cも撃墜したいが、この機体はなかなか背後をとるチャンスに恵まれない。慣れないうちはアントリオンを全滅させることを最優先で考えよう。余裕があったら大型機C-17Bも撃墜しておこう。



目標となるアントリオンは空中では楽なターゲットだが、地上に着陸すると少々やっかいだ。空中で効率的に破壊するにはロックオンの切り替えをうまく利用したい。ミサイルの発射後にロックオンの切り替えを行なってもミサイルは目標に向かって飛んでいくので、素早く切りかえることでアントリオンを連続で撃破することができる。そのためにもミサイル誘導数の多い機体をこのミッションでは選択しておきたい。なおアントリオンが着地すると達成度は最低になってしまうので注意したい。



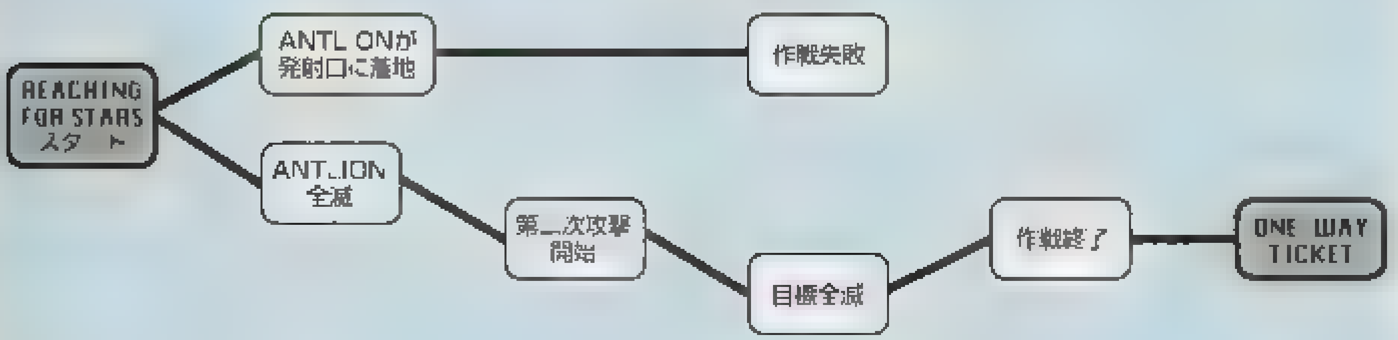
ONE POINT ADVICE



C-17Bを撃墜する

C-17Bはゼネラルリソース製の大型輸送機だ。おそらくアントリオンはこの機体から投下されたと考えられる。そのためこの機は高い高度を飛行しており、すぐに作戦領域から離脱してしまう。この機体を破壊したいのならば作戦開始とともに素早く高度をあげ、レーダーとマップを併用しつつ追尾するようにしよう。達成度のために破壊数を伸ばしたいときには、いい獲物なので逃さないようにしよう。

戦闘行動分岐図

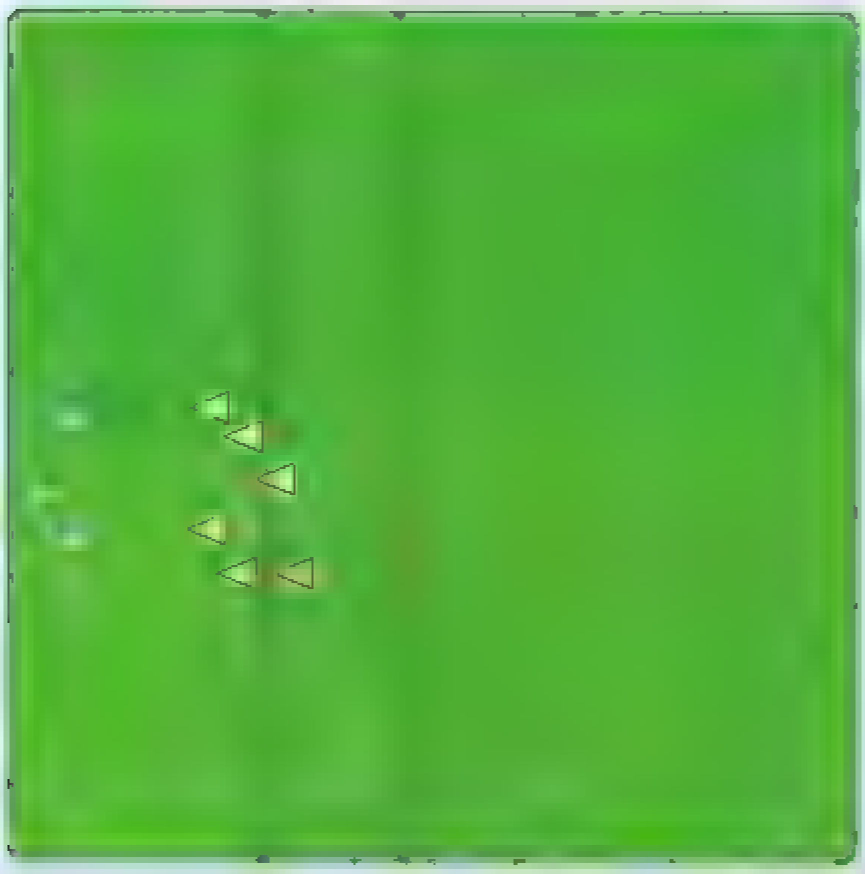


ユニット奪回

ゼネラルリソースによるニューコム宇宙開発基地への攻撃を防いだのもつかの間、今度はUPEOが極秘に研究をすすめていたユニットが何者かによって奪取された。奪われたユニットとは何なのか、なぜUPEOがそれほど重要なものを保管していたのか、すべては謎に包まれたままSARFは出動する

Sandbury D.

Hattos Ra.



△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	EF-2000E、MiG-33、F/A-18U、F-16XFU、R-101U、R-201U、Su-37
味方機	Su-37（レナ）、Su-37（エリック）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	A.TRAIN×2

A:10以上破壊
（NTGを破壊しない）
B:8〜9破壊
C:7以下破壊
D:レナがターゲットを破壊

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	A.TRAIN×6	F/A-32C×6
第二次攻撃		
第三次攻撃		



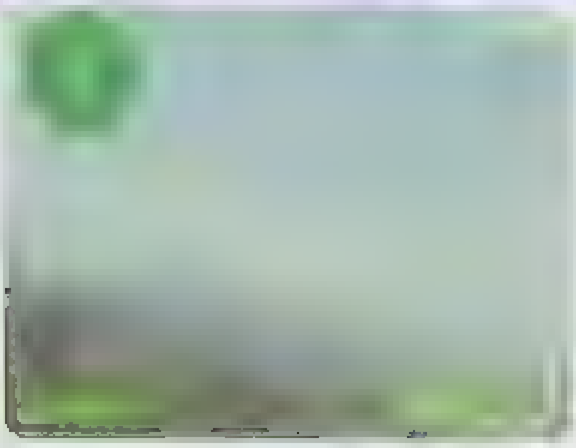
列車を効果的に銃撃するには、高度を地表ぎりぎりまで落とし水平飛行で攻撃するといい。そうすれば列車の砲台からは死角になるので、攻撃を受ける可能性が低くなる。ただし地表に激突してしまうと大きなダメージを受けてしまうので、攻撃する時間はなるべく短時間にするように心がけよう。また離脱するときに列車の上空を飛行すると確実にミサイルによる攻撃を受ける。離脱するときは横に旋回しながら速度を上げて、一気に離れるように機体を操縦しよう。

目標攻略

今回の作戦は奪取されたユニットを奪回することにある。問題のユニットは武装列車に積まれいずこかに運び去られようとしている。この列車はミサイルによるロックオンが効かないので機銃で破壊しなければならない。また一番後ろの車両のみが目標になっていて、その前は破壊してはならない状態になっている。つまり一番後ろの列車から順番に破壊していく必要があるのだ。また列車には強力な機銃やミサイルが装備されているので、安易に上空を飛行することは避けよう。



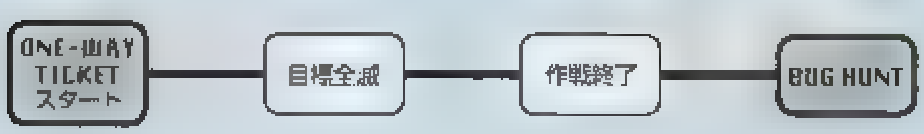
ONE POINT ADVICE



戦闘機を撃墜しよう

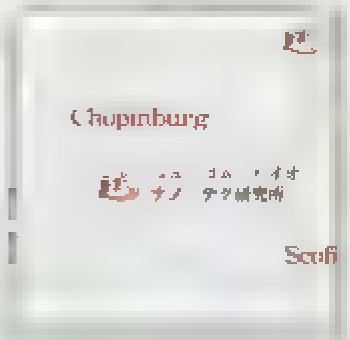
列車の護衛機として多数の敵機が出現する。達成度を上げたい場合にはこれらをすべて撃墜しよう。F/A-32Cは戦闘攻撃機だが汎用性も高く、侮れない機体だ。またこちらの発射したミサイルを回避することも多いので、ミサイルを連続発射したり機銃を併用するなどして撃墜してしまおう。列車を狙っているときに上空からロックオンされることもあるので、早い段階で全滅させておくと、目標への攻撃に集中できるだろう。

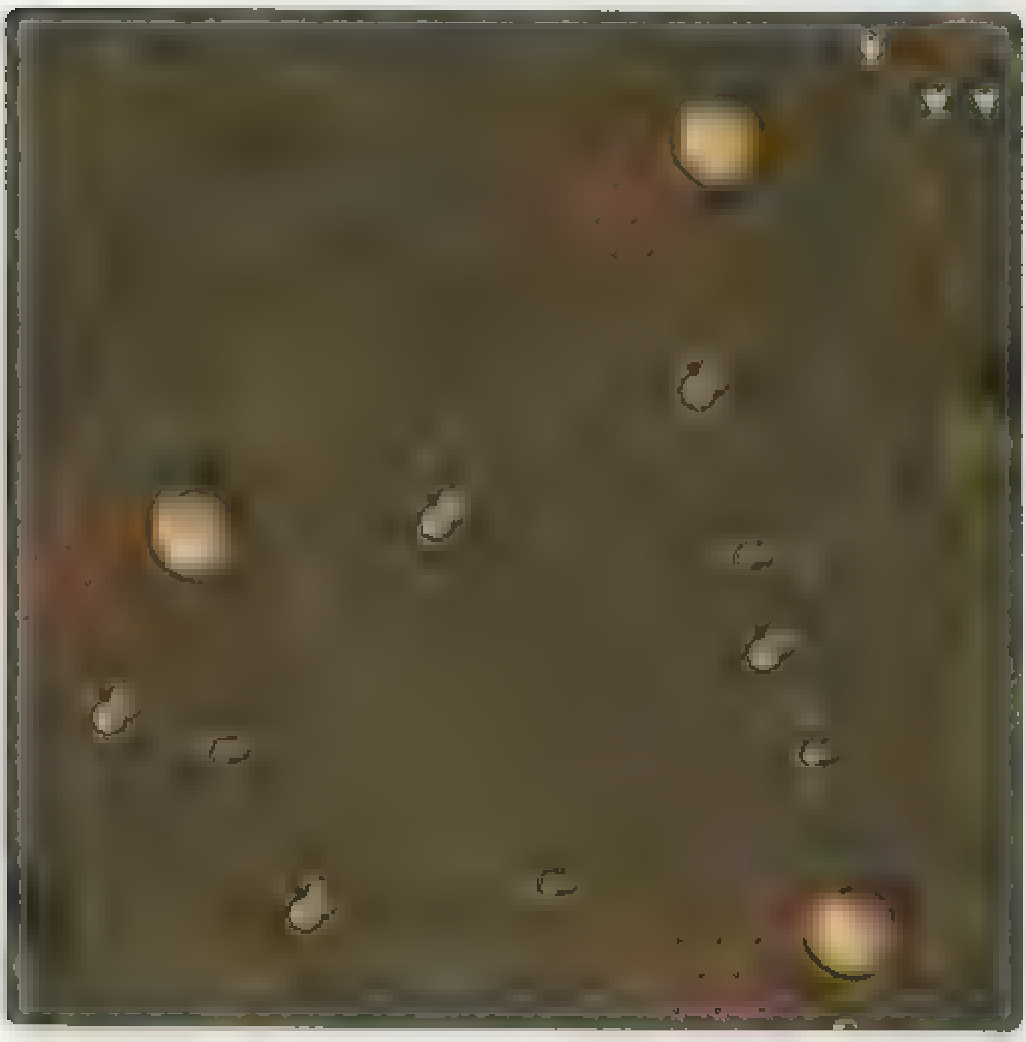
戦闘行動分岐図



ナノバイト暴走

ニューコムのナノバイト研究所で事故が発生し、建設作業用のナノバイトが原因不明の暴走を始めた。増殖を続けるナノバイトを放置しておくと大変な事態に発展する可能性がある。機体にANB(アンチナノバイトボム)を装備したレナ、エリック、フレイヤーの3人は直ちに現場へと飛んだ。





自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

使用可能自機	EF-2000E、MiG-33、F/A-18L、F-16XFL、R-101U、R-201U、Su-37
味方機	Su-37（レナ）、Su-37（エリック）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 4分29秒以内に作戦終了
B 4分30秒～6分59秒以内に作戦終了
C 7分以上で作戦終了

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	NANOBITE×24	
第二次攻撃	Su-37（レナ）	
第三次攻撃		

ナノバイトの汚染空域を飛行すると画面がゆがみ、機体にダメージを受けてしまう。またナノバイトは特殊なアンチナノバイトボムでしか駆除することはできない。このアンチナノバイトボムは、誘導機能がなくロックオンもできないので慣れるまで難しいだろう。ナノバイトの汚染空域を迂回して低空飛行で接近しながら爆撃すると、うまく当てることができる。また効果範囲も広いので、照準が少しずれても大丈夫だ。目標と目標の中間点に落とせば、複数を破壊することもできる。



ONE POINT ADVICE

爆弾の軌道を覚えよう

レナの機体にアンチナノバイトボムを撃ちこむには、まずレナと速度を一致させる必要がある。そのあとレナ機よりも少し高めの高度をとり、レナ機の前方に撃ちこむように操作しよう。速度が早過ぎるとレナ機を追い越して大きくタイムロスしてしまう。エアブレーキを慎重に操作してゆっくりと接近するといい。どうしても当てられない場合には、思いきり接近してから発射してみるのもいい。

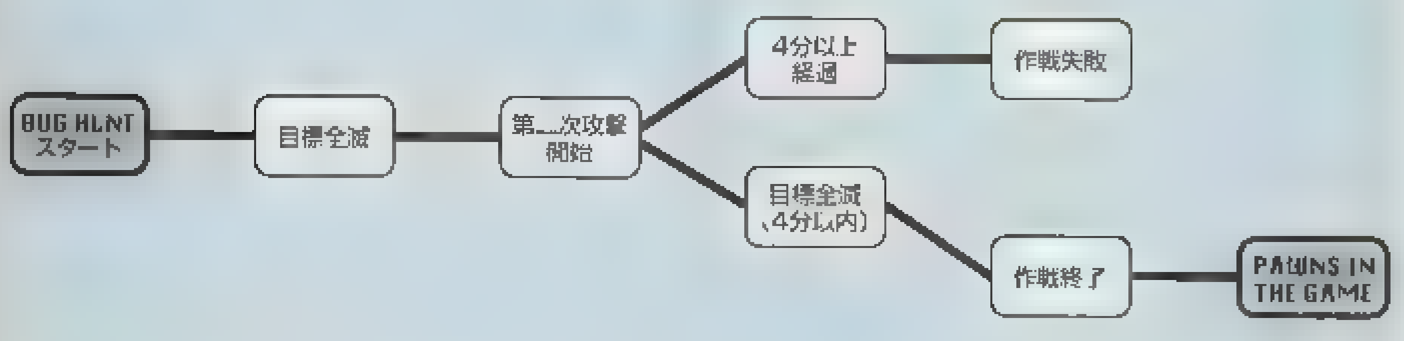
目標攻略

ナノバイトをすべて駆除すると、第二次攻撃が開始される。レナの機体がナノバイトに侵食されてしまうのだ。今度は動いている機体にアンチナノバイトボムを命中させなければならないので、第一次攻撃よりも難易度が高い。フィーを失ってしまったSARFにこれ以上の犠牲者を出さないためにも、レナを救うように努力しよう。第二次攻撃が始まってから4分以上経過してしまうとレナを救うことはできなくなるので、タイムリミットにも注意しておきたい。





戦闘行動分岐図

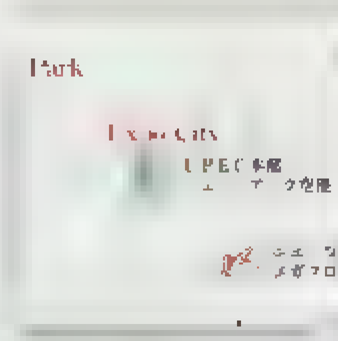


UPEO

16

パークの[illegible]

ゼネラルリソースの実質的な指導者ナシメントの突然の死去が伝えられた。このことによってゼネラルリソースの内部非常に混乱している。この混乱がニューコムとの紛争に与える影響を考慮したパーク司令は、SARFにニューコム製の攻撃機でのゼネラルリソースの兵器工場の破壊を命じる





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機　R-211

味方機　R-211（レナ）　R-211（エリック）　JI-4053

攻撃不可能機

非攻撃対象機

A 9分以内に作戦終了 敵に発見されない
B 9分1秒～10分59秒以内に作戦終了
C 11分以上で作戦終了
D 第二次攻撃に進ん[illegible]

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	PR.PLANT×2、RADERSITE×7	AH-66×2、GUN×7、MSSL×2
第二次攻撃		F/A-32C×3　F-22C×5　RF-12A2×4
第三次攻撃		

この作戦ではR-211以外の機体を選択することはできない。この機体は攻撃機なので地上攻撃には優れているが、空中戦には物足りないかもしれない。目標となるレーダーサイトの近辺には多数の砲台が設置されており、とくにミサイル砲台が手強い。ミサイル砲台は破壊に失敗すると確実に背後からミサイルを発射されてしまうので、必ず初撃で破壊するようにしよう。スプレッドボムを装備として選択しておくと、広範囲にダメージが与えられるので多少照準がずれても大丈夫だ。

この作戦で目標となるレーダーサイトは広範囲に散らばっているので、効率よく破壊できるようなルートを考えよう。とくに達成度を上げたい場合には、タイムロスなく攻撃していくことが重要なポイントになる。作戦開始直後は味方機がジャミング(妨害電波を発すること)をかけてくれるので、その時間内になるべく多くの目標を破壊しておくとよい。第二次攻撃を受けたい場合には、地上の砲台など空中戦の邪魔になるものから破壊しておくと敵機とのドッグファイトに集中できるだろう。

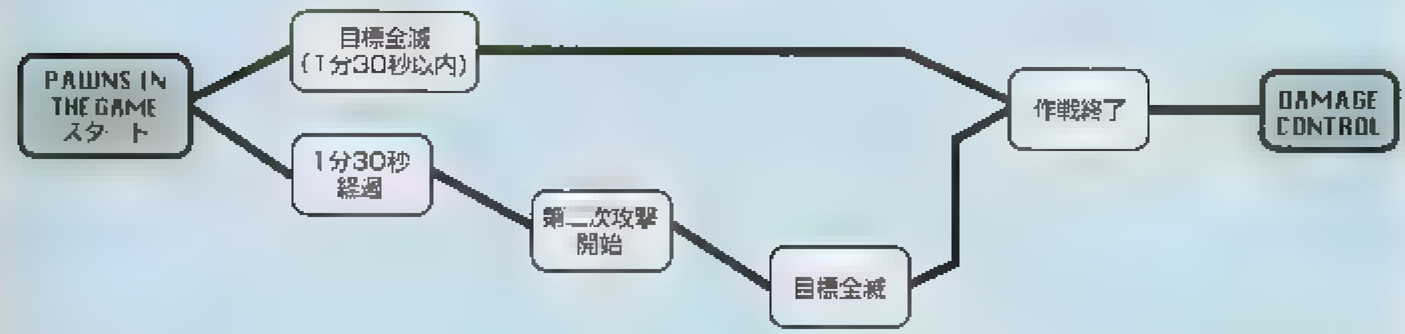






地上攻撃で重要になるのは、いかにダメージを少なくしつつ目標を破壊するかである。効果的な方法としては、射程外の上空を飛行し目標を確認したらエアブレーキを使用しつつ急降下をかける。そのあとロックオンしたらミサイルを発射して素早く上昇する。これで敵の射程距離内にいる時間を短縮することができる。また地上攻撃中は無防備になっていることが多いので、レーダーをよく見て敵機による攻撃を事前に察知しよう。

戦闘行動分岐図



15 [illegible]まりの[illegible]者

前回の作戦はパーク司令の陰謀だった。これによりゼネラルリソースとニューコムは全面対決へと進んでしまった。この紛争から無関係な一般の人々を守るためSARFのメンバーは出動した。





△自機と味方　空中の目標　△空中その他の敵　地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	Su-43
味方機	Su-37（レナ）、Su-37（エリック）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	V-22B×4

A:22以上破壊
NTG1以下破壊
B:19〜21破壊
C:2以下破壊

敵機

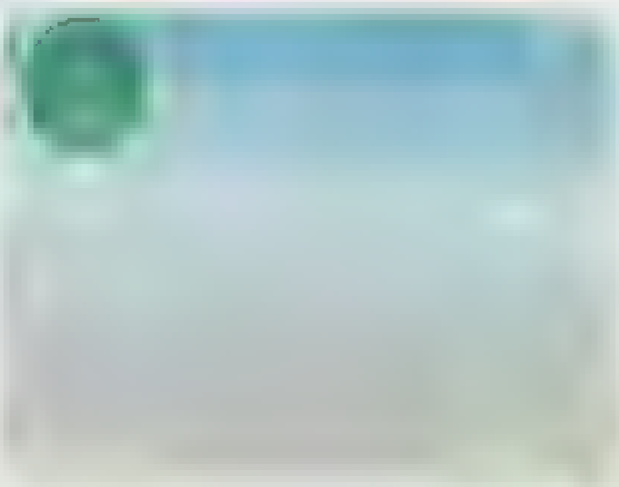
	目標	その他の敵
第一次攻撃	XFA-36A×3、R-103×3	XFA-36A×4、R-103×1、FA-22C×6、R-102×3
第二次攻撃	FA-32C×2、R-103×2	
第三次攻撃		



この作戦はゼネラルリソースとニューコムの両社の戦闘機隊を相手にしなければならないので、敵機の数か非常に多い。敵機の数か多いということはそれだけ自機の背後をとられる可能性か高いということなので、攻撃中もレーダー画面に気を配っておこう。また今回使用できる戦闘機Su-43は高性能な機体で、多弾頭ミサイルを装備することかできる。多弾頭ミサイルとは発射後に弾頭か4つに分離し敵を追尾するもので、全部命中したときは高い破壊力を持つが、扱いは難しい。

目標攻略

目標はゼネラルリソースとニューコムの最新鋭戦闘機だ。これらの機体は上昇力や旋回能力、攻撃力など、どれをとっても高い性能を持っている。おまけに現われる数がとても多いので、油断しているとあっさりと撃墜されてしまうだろう。こういう場合は1機の目標にこだわることなく、ターゲット切り替えを上手に利用して狙いやすい敵機から撃墜していこう。こちらのミサイルは回避されることが多いので、4発くらいの連続発射で1発は当てるようにしていきたいところだ。



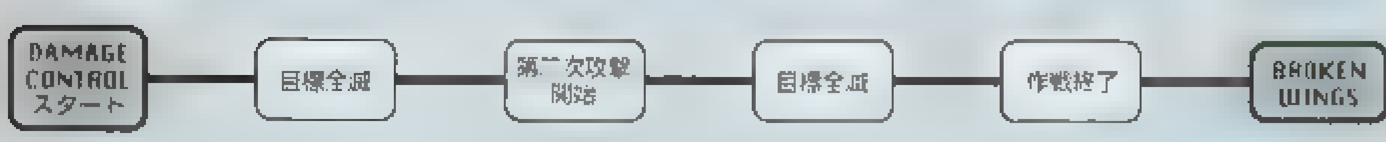
ONE POINT ADVICE



民間機に気をつけよう

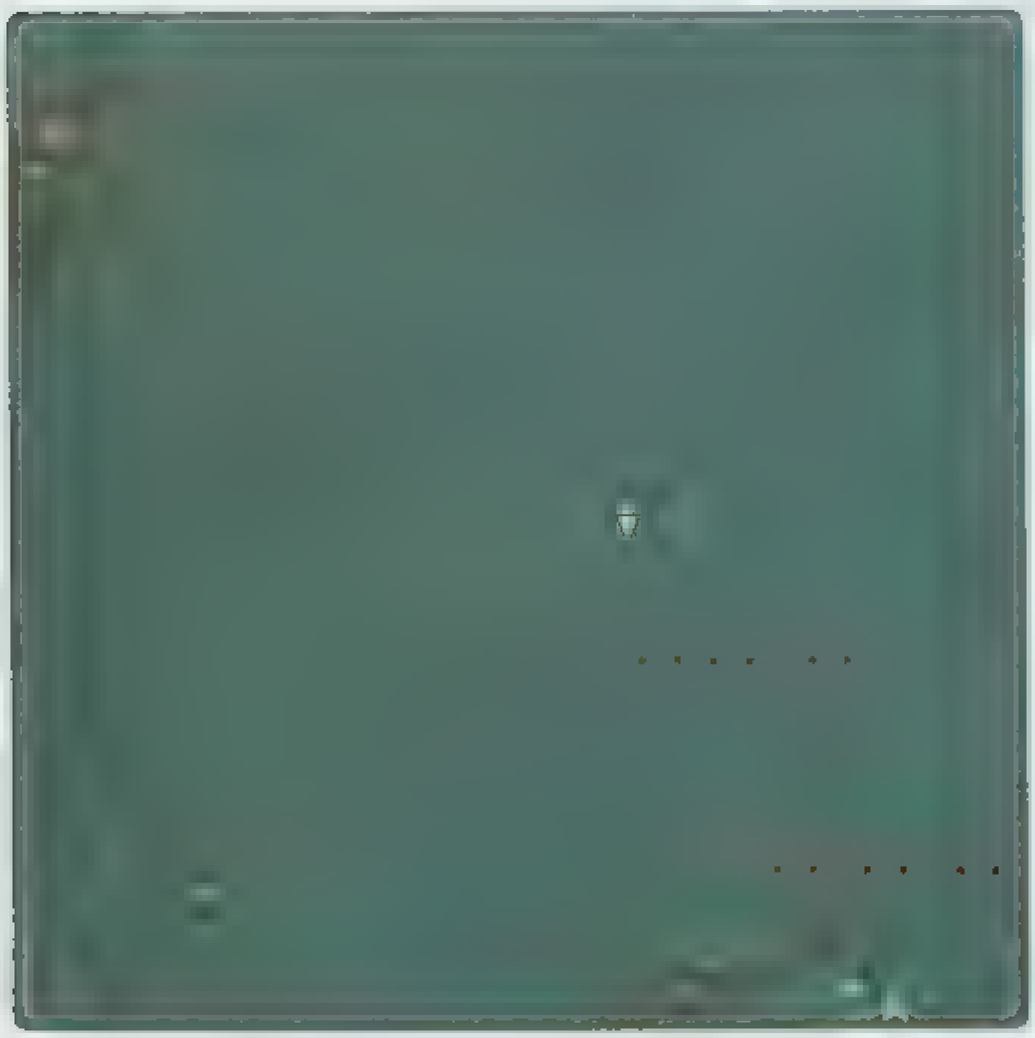
この作戦には民間機が出現する。これらの民間機はレーダー画面に黄色の光点で示されるので、絶対に撃墜しないようにしよう。ターゲット切り替えを使用中に間違ってターゲット化してしまった場合でも思わずミサイルを撃ちこんでしまうことのないように、よく確認しよう。これらの民間機を撃墜してしまった場合には確実に達成度が下がってしまうので、達成度を上げたいときにはとくに注意しよう。

戦闘行動分岐図



UPEO

クーデター組織「ウロボロス」がエレクトロスフィアの制御システムを乗っ取った。彼らの目的は全人類を電脳化し、新しい形へと進化させることだという。その「ウロボロス」の指導者がディジョンだと知ったレナは単身、彼の待つ空中空母スフィルナへと向かった　プレイヤーとエリックはその後を追い出撃する



△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　⬢地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	Su-43
味方機	Su-37（エリック）
攻撃不可能機	UI-4053
非攻撃対象機	

A 3分59秒以内に作戦終了
B 4～9分59秒以内に作戦終了
C 10分以上

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	XFA-36A×6、R-103×4、Su-43×2	
第二次攻撃		
第三次攻撃		

この作戦ではウロボロスの戦闘機隊を相手に空中戦を行なうことになるが、敵機の数がとても多い。しかも登場する敵機すべてが目標となっているので、手当たり次第に撃墜しなければならないが、ミッションは第一次攻撃で終了するので時間はかかっても大丈夫だ。ただし達成度を上げたい場合には短時間で敵機を全滅させる必要がある。エリックからの通信に注意して背後をとられないようにしたい。また囲まれると一方的に攻撃されてしまうので、そういうときは急上昇などで振り切ろう。

ゼネラルリソースのXFA-36A、ニューコムのR-103、そしてUPEOが使用しているSu-43と敵機はすべて最新鋭機だ。そのためこちらのミサイルを回避されることが非常に多い。そういう場合には、2発のミサイルを1セットとし2セットの攻撃をかけるといい。そうすれば4発のミサイルのうち1発は命中させることができるだろう。また敵機が正面からきた場合には、自機が敵機の正面にくるように機動してミサイルを連続発射するとミサイルをあてることができる場合もある。





この作戦でウロボロスの中枢スフィルナを初めて見ることとなる。ただしこの作戦ではまだスフィルナを攻撃することはできないので、その姿を目に焼きつけておくだけにとどめよう。スフィルナの周囲には敵機が護衛として飛んでいるので、安易に近づくと集中砲火を浴びてしまう。できるだけスフィルナの近くから敵機を引き離して戦うといいだろう。つぎの作戦ではいよいよスフィルナと対決できるので楽しみにしておこう。



戦闘行動分岐図



スフィルナ追撃

ナイトレーベンに搭乗したレナは、ウロボロスの中枢である空中空母スフィルナに対して攻撃を仕掛ける。しかしその直後にナイトレーベンが爆発し、プレイヤーとエリックの目の前でレナは墜落してしまう。それを見た二人はスフィルナへと向かう





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機　Su-43

味方機　Su-37（エリック）

攻撃不可能機

非攻撃対象機

A スフィルナと12以上破壊
B スフィルナと8〜11破壊
C スフィルナと11以下破壊

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	UI-4053	XFA-36A×9, R-103×3
第二次攻撃		
第三次攻撃		

スフィルナのまわりには護衛の戦闘機隊が多数飛んでいる。短時間にこの作戦を終了させたい場合にはそれらの戦闘機には構わずにスフィルナに対して集中攻撃をかけよう。安全策をとるならば、護衛の戦闘機をスフィルナから引き離して1機づつ確実に仕留めるようにしよう。戦闘機が2機同時にロックオンできる状態だった場合には、1機に集中砲火を浴びせるやり方と両方均等にミサイルをお見舞いするやり方の二通りが考えられるので自分の好みでどちらかを選ぼう。

目標となるスフィルナは非常に耐久力が高い。順番に出現する4箇所のターゲットを破壊していくことではじめて撃墜することができるが、その間にも機銃とミサイルで攻撃してくる。とくにすれ違ってからのミサイルは、背後から撃たれるために命中率も高いので注意しよう。この攻撃を回避するには、自機の速度を速く保つことと、ミサイル警告が発せられた時点で大きく旋回することが重要になる。他の操作に手間取って回避行動が遅くなると、それだけ敵ミサイルの命中率が高くなる。





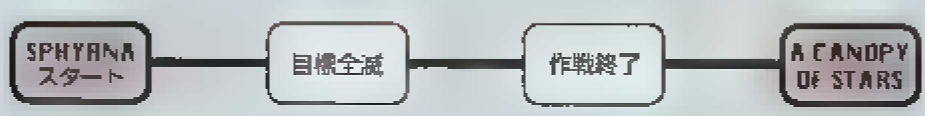
ONE POINT ADVICE



スフィルナとの死闘

スフィルナの周囲で空中戦を行なうと、スフィルナからの的確なミサイル攻撃を受けてしまうため、非常に不利となる。そういう場合には敵機を少しでもスフィルナから離れた地点に誘導していくか、敵機にミサイルを全弾発射したあとは結果を確かめずに急速離脱をしてしまおう。レーダーにはミサイルも表示されるので、余裕があればミサイルの行方をチェックしておこう。

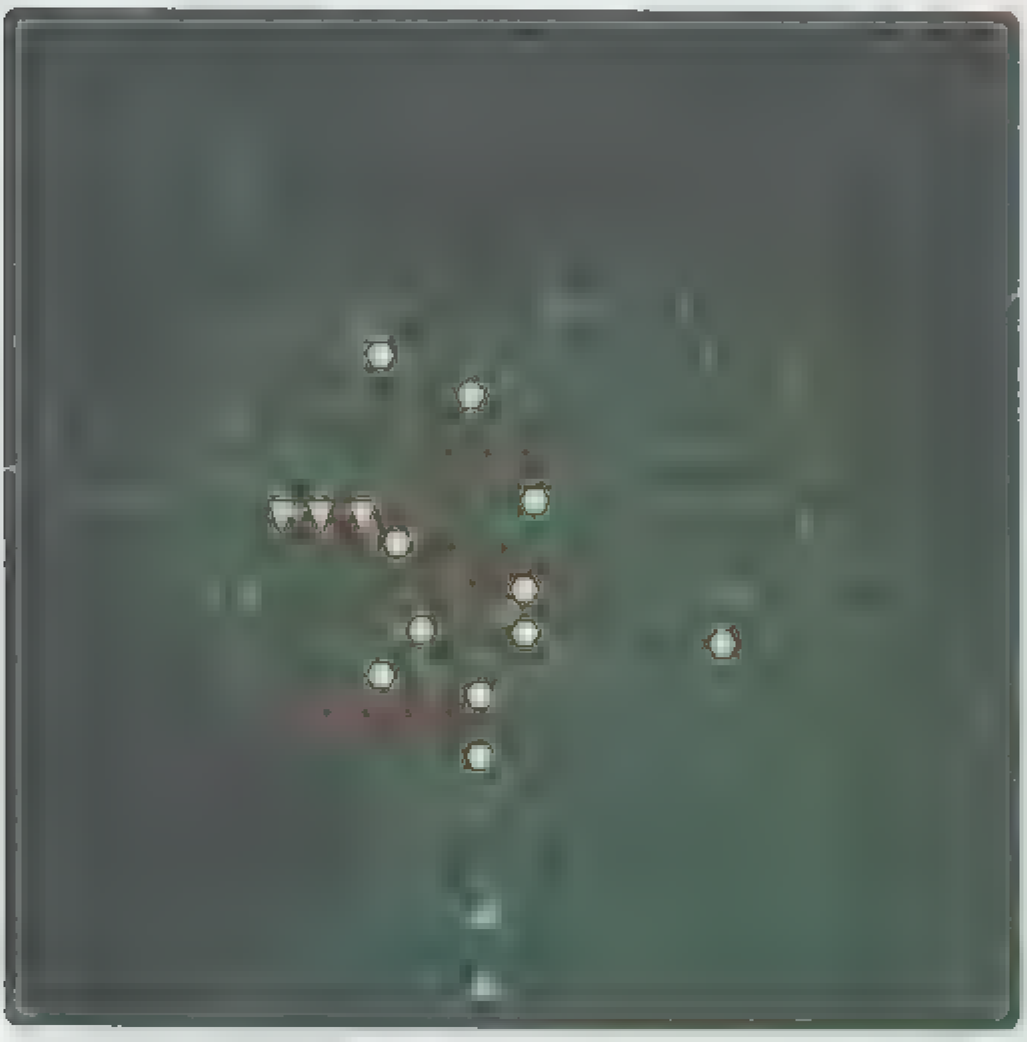
戦闘行動分岐図



復讐の下で

スフィルナは撃墜され、ウロボロスは壊滅した。しかし共に戦ってきたSARFのメンバーもたった2人になってしまった。自らの野望のためにSARFを道具として利用し、紛争を激化させた男に借りを返すためプレイヤーとエリックはUPEO本部へと戻る





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	Su-43
味方機	Su-37（エリック）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A:21以上破壊
B:12〜20破壊
C:11以下破壊

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	Su-43×4、R-211×3、BASE×2	Su-37×3、GUN×6、MSSL×3、TANK×2
第二次攻撃	V-228	
第三次攻撃		



エンディング直前のこの作戦では、UPEOの戦闘機隊が相手となる。しかしあのスフィルナと戦闘機隊を撃破してきたプレイヤーならば、この作戦も難しいものではないだろう。敵機の数はさすがに多めだが、最新鋭機はSu-43のみなのでそれほど脅威ではない。自機の速度を速く保ちつつ、敵機を破壊していこう。
ただし地上には砲台が設置されているので、低い高度での空中戦は厳禁だ。思わぬところからミサイルが飛んできてダメージを受けてしまだろう。

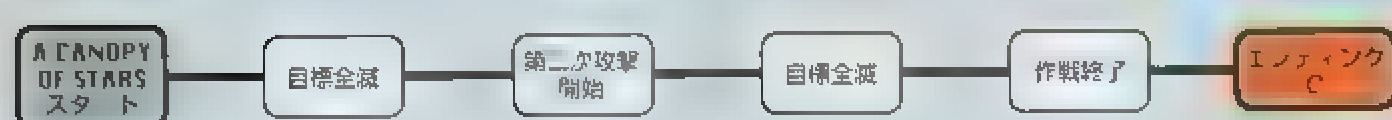
パークの乗ったV-22Bが目標だ。この機体は以前のミッションでも民間機として登場したものなので、破壊するのは簡単だ。しかしUPEOの地下格納庫に止まっているので、上空からミサイルをロックオンしても破壊することは不可能だ。格納庫のハッチが開いたらエアブレーキを利用してゆっくりと降下し、失速ぎりぎりまで速度を殺して進入しよう。なお格納庫に侵入しなくても入り口付近からロックオンすることも可能だ。操縦テクニックにあまり自信がない場合には、無理をしないように。





達成率を上げたい場合には、地上に設置された砲台を潰していくことが必要となる。ここでは機銃とミサイルの砲台のほかに、タンクが出現する。この車両はミサイルを発射してくる上にゆっくりと移動しているので、真横からミサイルを撃ってもまれに外れてしまうことがある。できればタンクの後方から発射して一撃で破壊したい。外してしまうとミサイルによるお返しをもらってしまう場合が多い。

戦闘行動分岐図



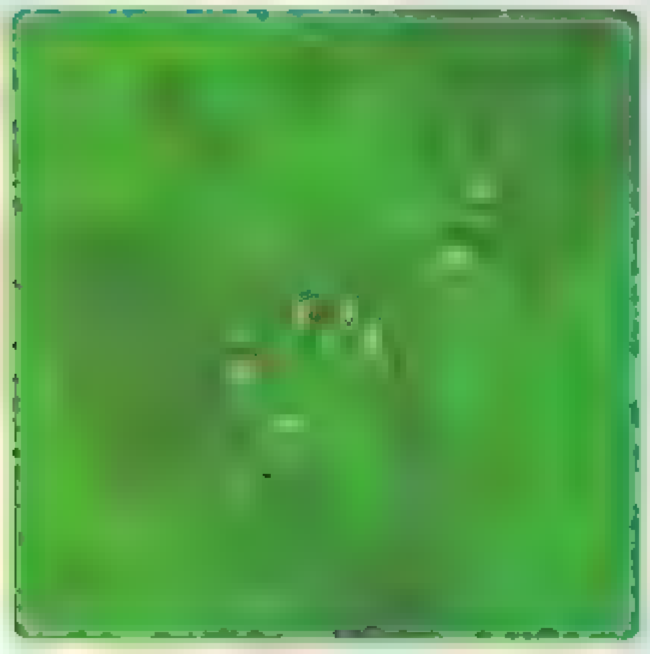
Genera Resource LTD

新しい場所

MISSION 19

ディジョンの誘いにのってUPEOからゼネラルリソースへと移籍したプレイヤー 移籍後の初の作戦は停戦下にもかかわらずニューコムの航空基地を強襲することだ ニューコムとUPEOを相手に作戦は開始された







△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機	F-16XA、F-15S/MT
味方機	F-22C（ディション）、F-16XA（キース）
攻撃不可能機	F/A-18U（フィー） F/A-18U（エック）
非攻撃対象機	

A 15以上破壊
R 20 離陸前
B 10～14破壊
C 9以下破壊
D 第二次攻撃に進め

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-201×8	F/A-18U×2 EF2000E×2 GUN×4 MISSL×1
第二次攻撃	TOWER×1	
第三次攻撃		

今回の作戦はニューコムの戦闘機隊を叩くことだ　ニューコムの航空基地には機銃が4基とミサイルが1基設置されている。目標のR-201を叩くときの邪魔にならないようにこれらの砲台を先に破壊しておきたい。また基地にはタワーが設置されており、これも目標に入っているので破壊してしまおう。また余裕があればUPEOの戦闘機隊も撃墜しておこう。そうすれば目標を攻撃中に背後からロックオンされる危険性を低くすることができる

目標は航空基地に格納されているニューコムの攻撃機R-201だ。これらはスタート後1分30秒でゆっくりとタキシングを開始し、3分後に離陸をする。効率的に破壊したいならば離陸前の滑走路に進入する途中を狙おう。この状態だと目標はほぼ一列にならんでいるので、ターゲット切り替えをうまく使うことによって、連続で破壊することが可能となる。ただし連続で破壊するためには、速度を落とす必要があるため、基地の砲台に狙い撃ちされることもあるので注意しよう。



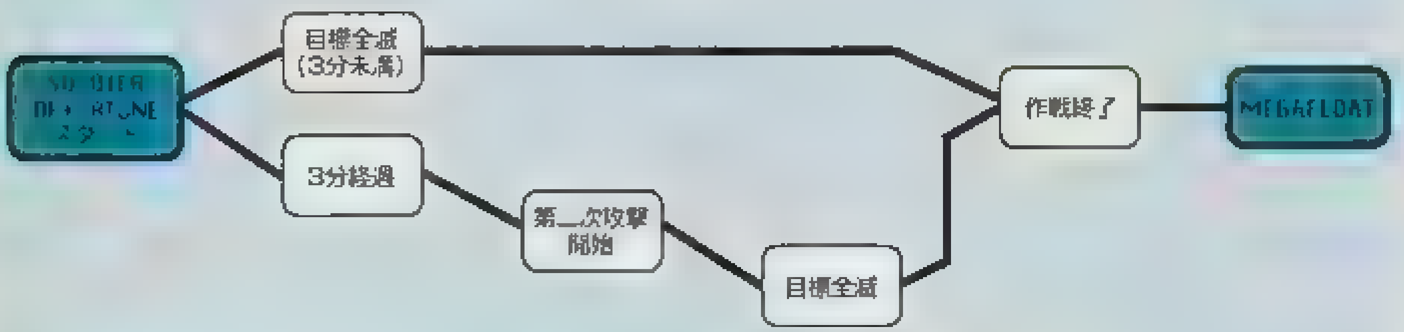


ONE POINT ADVICE

UPEOの戦闘機隊は目標ではないが、達成率を上げたい場合には破壊しておこう。ただしその攻撃に時間がかかってしまい、第二次攻撃に進んでしまうと達成率は下がってしまう。注意しよう。またこのUPEOの戦闘機隊に元同僚のエリックとフィオナが加わっている。彼らを撃墜することはできないので、安心して他の戦闘機を蹴散らしてしまおう。戦闘機の性能もこちらの方が高いので余裕で勝てるだろう。



戦闘行動分岐図



General Resource LTD

MISSION 20

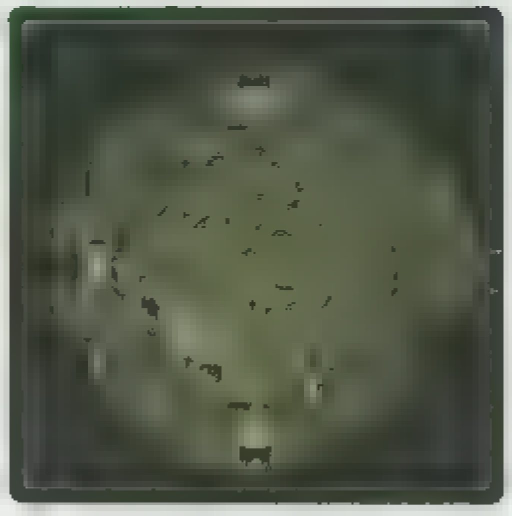
メガフロート制圧

停戦協定下に行なわれたニューコム航空基地への強襲は成功した。この成功を受けて今度はニューコムの海上移動都市メガフロートへの攻撃が行なわれることになった。メガフロートはニューコムの海上の拠点と考えられる。これからの作戦のためにも失敗は許されない









△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　地上の目標　⬡地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	F-16XA、F-15S/MT
味方機	F-22C（エディション）、F-16XA（キース）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A:24以上破壊
　高速艇出現前
B:15～23破壊
C:14以下破壊
D:高速艇を逃がす

	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-201×2、GUN×4、TOWER×1	R-101×4、R-201×2、MSSL×4、CARRIER×1、CONVOY×2
第二次攻撃	HYDROFOIL×1	HYDROFOIL×1
第三次攻撃		

海上移動都市メガフロートは多数の戦闘機、及び砲台によって守られている。空中を飛行している敵機は目標とそうでない敵機に分かれるが、地上の目標を破壊するときに邪魔になるので、すべて撃墜してしまおう。地上の砲台は機銃が目標となっており、ミサイル砲台はたんなる敵だが、危険度はミサイル砲台の方が格段に高いまずミサイル砲台を潰してしまおう。
3分30秒を過ぎると高速艇が出現するのでそれを撃破してしまえば、この作戦は終了だ



目標攻撃

目標となるR-201は攻撃機なので、比較的簡単に撃墜することができるだろう。しかし目標を狙っているときにR-101に攻撃されてしまう可能性があるので、R-101も早めに撃墜しておこう。機数はそれほど多くないので、囲まれる心配もない。1機づつ慎重に狙いをつけゼネラルリソース製の戦闘機の能力に慣れておこう。上昇力や旋回性能を把握しておけば、いざというとき慌てないですむ。目標ではない艦船もついでに撃破しておくと達成度を上げる助けになるだろう



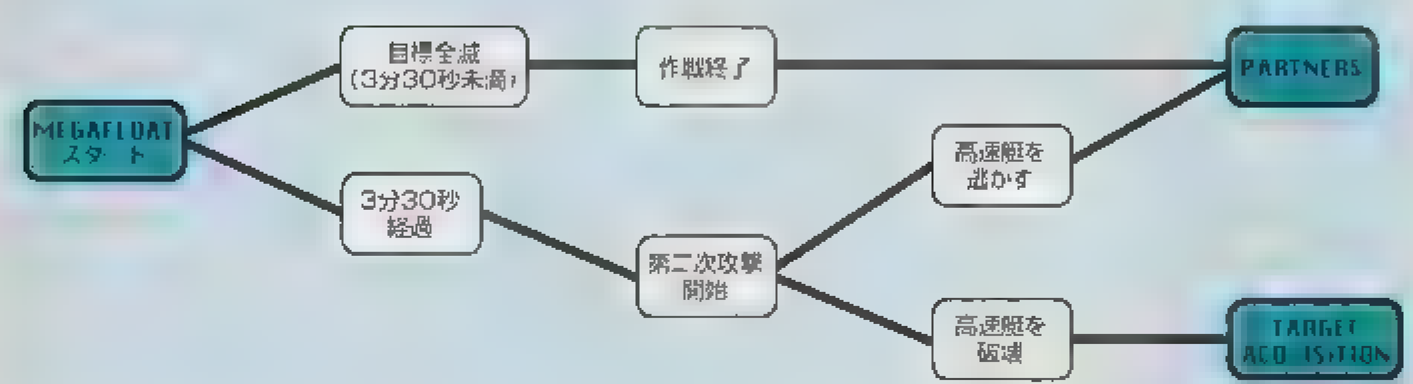
ONE POINT ADVICE



ニューコムの艦隊

目標のメガフロートから大きく離れた場所にニューコムの艦船が停泊している。ちょっと遠回りだが、達成度を上げたい人はこれらも撃破しておくといいだろう。艦艇を守るための護衛機も飛んでいるが数が少ないので、簡単に撃墜できる。それよりも艦艇に搭載された機銃やミサイルでダメージを受けないようにしたい。とくに背後からのミサイルにはじゅうぶんに気をつけよう。油断していると撃墜されてしまう。

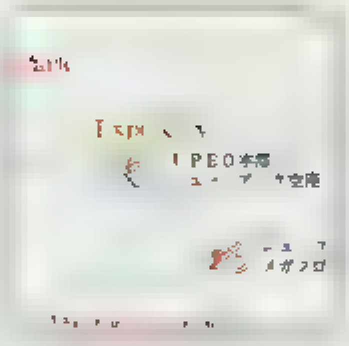
戦闘行動分岐図



General Resource LTD.

MISSION 21 隠蔽されしもの

前回の作戦で破壊した高速艇の残骸から興味深い資料が発見された。その資料には以前にゼネラルリソースがUPEOに極秘で譲渡していた特殊兵器の存在について記されていたという。ディジョンとフレイヤーはその存在を確かめるため、UPEOの本部へと向かった





自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

使用可能自機	A/F 117
味方機	F-22C（ディジョン）
攻撃不可能機	Su-37（レナ）
非攻撃対象機	

A.20以上破壊（第一次攻撃3分未満）
B.15～19破壊
C.14以下破壊
D.第一次攻撃3分以上

敵機

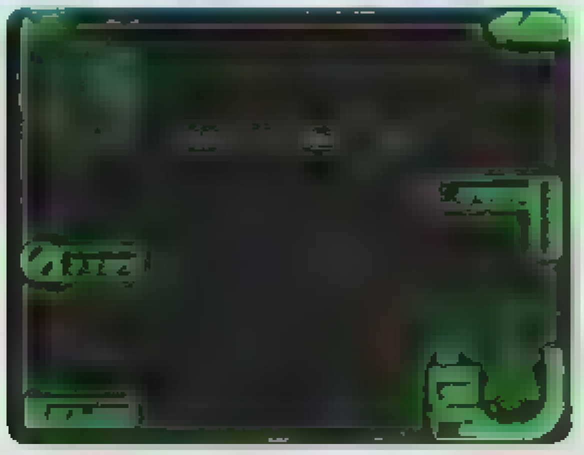
	目標	その他の敵
第一次攻撃	HANGER×4	F-16XFU×3、R-101u×3、GUN×6、MSSL×3
第二次攻撃	R-20[illegible]、MiG-33×3（第一次攻撃が3分未満の場合）	MiG-33×3（第一次攻撃が3分以上の場合）
第三次攻撃		



この作戦は特殊兵器の存在を確かめることが第一の任務だ。そのためガンカメラを使用して格納庫の写真を撮らなければならない。ガンカメラの使い方は通常のミサイルと同じだが、再装填までの時間が長い。再装填中は機銃やミサイル砲台をロックオンしてもミサイルを発射することはできないので、撮影よりもさきに回りの砲台を破壊しておこう。また自機は偵察機なので、空中戦の能力はあまり高くない。他の機体に乗っているつもりで攻撃を仕掛けると手痛い反撃を食らうことがある。

ガンカメラによる撮影が済むと、UPEOの増援部隊として戦闘機が登場する。第一次攻撃が短時間で済んだ場合にはより多くの敵が出現するので、心して迎撃にあたろう。ただし相手はUPEOなのでそれほど高性能な敵機は存在しない。1機づつ確実にロックオンして撃墜していこう。また背後に回りこまれたときには急降下で振り切るか、逆に急旋回で背後をとり返そう。この作戦で達成度を上げるためには、敵をより多く破壊する必要がある。破壊しやすい機銃などとは逃さないようにしたい。

ONE POINT ADVICE

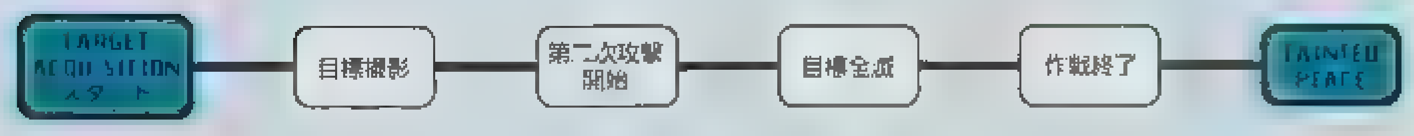


レナ

この作戦では、UPEOのアイドル、レナが登場する。レナも何かを探してこの場所に来たようだ。そのためか戦闘にはならないので、彼女はディジョンに任せて無視してしまおう。戦闘中に注意しなければならないのは、地上への激突と敵機を目標を見失うことだ。夜間飛行は地上までの距離がわかりにくく、目標を視認することも難しい。高度計とレーダーに注意して、タイムロスをしないようにしたい。



戦闘行動分岐図

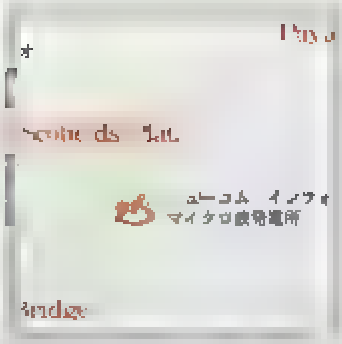


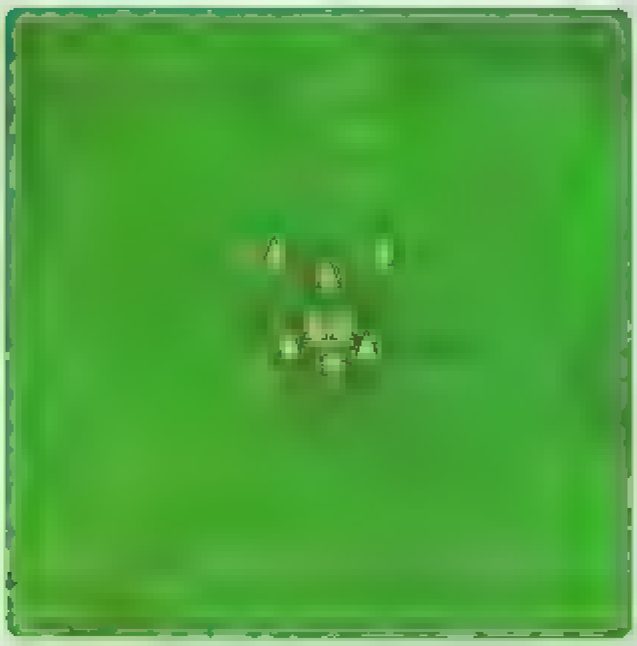
Genera Resource LTD

MISSION 22

コンビネーション

停戦への協議が進む中、ニューコムのエネルギー生産能力を低下させる目的で発電所への攻撃が実施されることになった。しかしディジョンが不在だったため、この作戦はキースとプレイヤーの2人で行なうことになった。







自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

使用可能自機	F-16XA　F-15S/MT
味方機	F-16XA（キース）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 5分未満で18以上破壊
全作戦終了
B 5分未満で12～17
C 5分未満で11以下破壊
D 5分以上経過

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	POW PLANT ×4	R-10 ×3　R-20 ×4　R-70 ×2　GUN×4　MSSL×4
第二次攻撃	CORE ×1	
第三次攻撃		

今回の作戦も夜間に行なわれるため、視界が限られる。計器をよく見て作戦を遂行しよう。目標となるのは発電所の中央に設置されているコアだが、これは第二次攻撃の目標だ。まずは周囲のパワープラントを破壊しよう。コアは非常に堅牢に作られているため、周りから攻撃してもダメージを与えることができない。高空から急降下を行ない、コアそのものにミサイルを叩きこもう。このときエアブレーキで降下速度を調整しないと、地面に激突してしまうことがあるので注意したい。

第一次攻撃の目標はコアの周辺部に設置されたパワープラントだ。このパワープラントは全部で4基設置されており、このすべてを破壊しなければならない。しかしこの周辺ではパワープラントの影響でミサイルのロックオン機能を使用することができない。機銃を使用して目標を破壊しよう。そのため機銃は破壊力の高いものが望ましいが、連射能力が高いものも十分実用に耐えるので好みで選んでおこう。

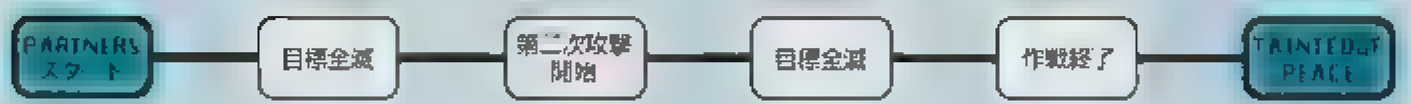




この作戦に登場する敵機は機銃で攻撃しなければならない場合が多いため、撃墜することが難しい。そういう場合には、敵機をパワープラントの影響外に誘導してミサイルで仕留めてしまおう。また自機がパワープラントの影響外にいればロックオンの機能を使えるので、ロックオン距離の長い戦闘機を使用するのもいい。また破壊数を伸ばしたいときには、パワープラントの先に設置されているミサイル砲台も撃破しておこう。



戦闘行動分岐図



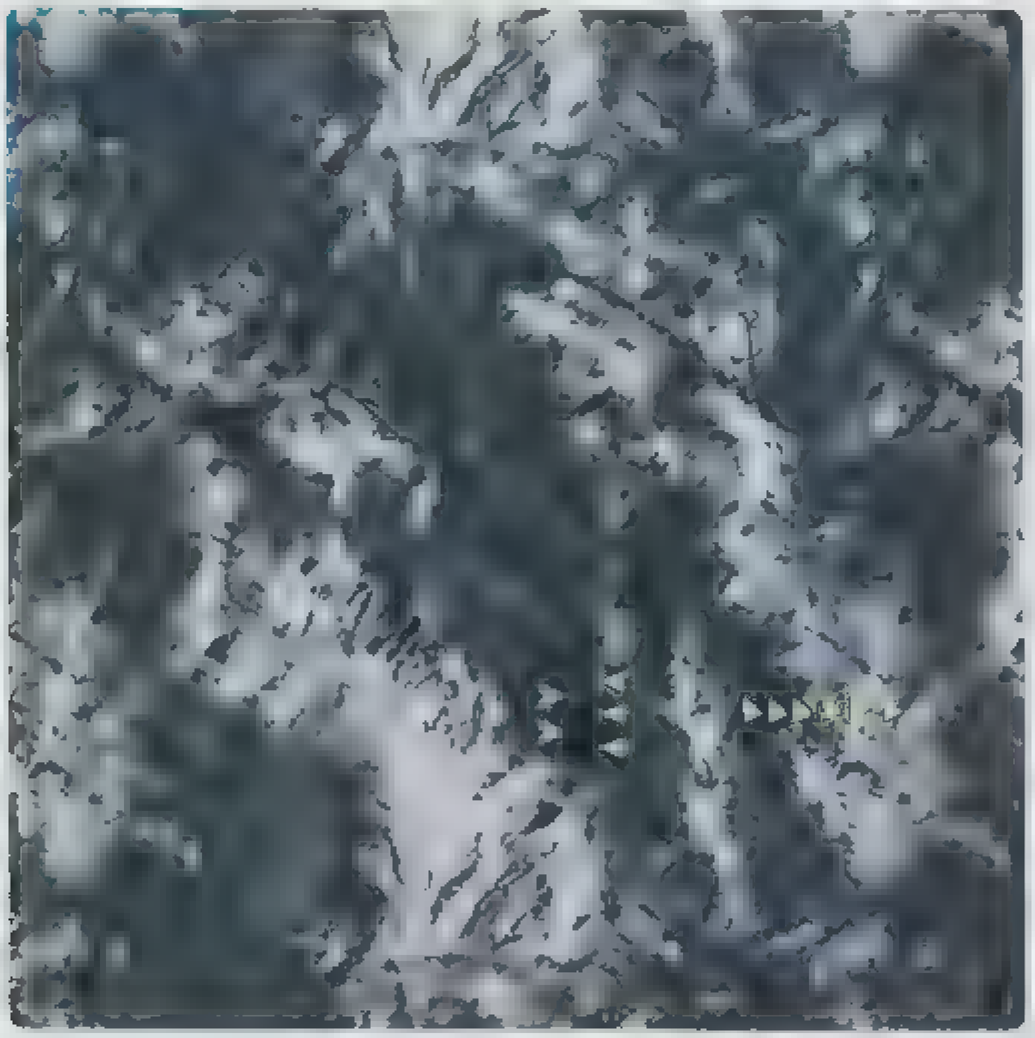
General Resource LTD

MISSION 23

偽りの平和は

ゼネラルリソースとニューコムの紛争が各地で激化している中、重要な情報を持った人物がニューコムに接触しようとしているとの情報が入った。この紛争でニューコムが有利になることを防ぐため、プレイヤーらは出撃をする





△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 F-16XA、F-15S/MT、F-22C、F/A-32C

味方機 F-22C（ディジョン）、F/A-32C（キース）

攻撃不可能機 Su-37（レナ）

非攻撃対象機

A 9以上破壊

B 4～8破壊

C 3以下破壊

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-505J×1	R-101U（エノック）、R-101U×4、R-201U×2、F-16XFU×2
第二次攻撃		
第三次攻撃		

この作戦での目標は一機の大型機のみだ。ただしその周りには多数の護衛機が飛んでいるので、これらを先に撃墜しよう。その中には元同僚のエリックがいる。彼の機体は目標ではないので、撃墜しなくてもいい。しかし達成度を上げたい場合には、涙をのんで破壊しよう。このミッションからゼネラルリソースの新型機を使用できるので、UPEOの護衛機は簡単に撃墜できるだろうが、やはり囲まれるとダメージを受けてしまう。どんなときでも自機の背後に敵機がいない状態を心がけよう。



目標攻略

目標はフィオナとクラークソン代表の乗った大型機だ。この機体はニューコムで開発された新型機でUPEOのクラークソン代表の専用機として貸与されているものだ。R-505Uは専用機といっても元は旅客機なので武装もなく旋回能力も低い。ロックオンしたミサイルは回避されないので1発で撃墜できるだろう。
UPEOの元同僚と上司の乗った機を撃ち落とすのは気が進まないが、ディジョンやキースに頼むこともできない。作戦を終了させるためにも心を鬼にして攻撃しよう。



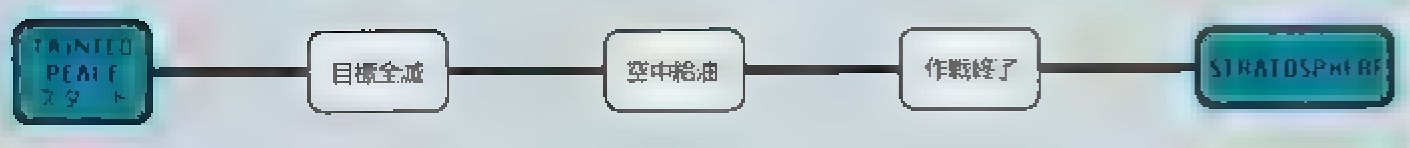
ONE POINT ADVICE



レナ再び

この作戦にはSu-37に乗ったレナが登場する。しかしディジョンがレナに対して含むところがあるらしいく、ロックオンや攻撃することは一切できない。レナもこちらに対して攻撃はしてこないので、無視してしまおう。なお専用機を撃墜したあとには給油イベントが控えている。空中給油は給油機と自機の速度を同調させ、ゆっくりと接近するとうまくできる。このとき自機の高度を給油機よりも若干低めにするのが、成功させるコツだ。

戦闘行動分岐図



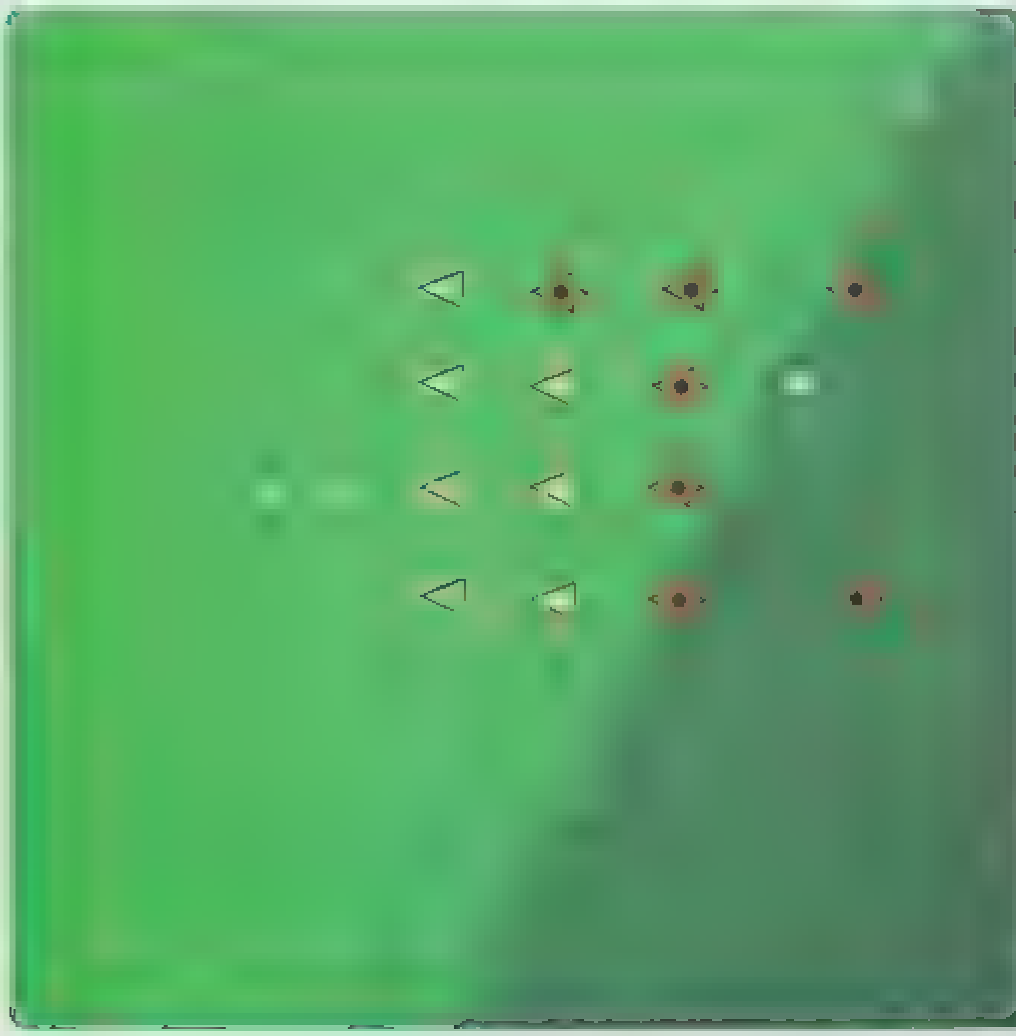
General Resource LTD

MISSION 24

眼下の[illegible]

クラークソン代表の乗った専用機を撃墜したことに対してのニューコム側の報復行動が開始された。ゼネラルリソースの基地に対して高々度から戦闘を仕掛けてくるニューコム戦闘機隊を特殊機体で迎撃しよう





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	RF-12A2
味方機	F-22C（ディジョン）、F/A-32C（キース）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A:8以上破壊
B:7破壊
C:6以下破壊
D:キースを撃墜

敵機

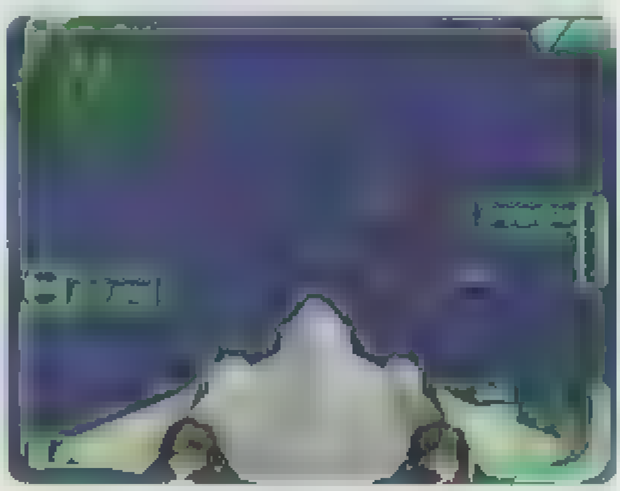
	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-531×6	R-311×7
第二次攻撃	R-311×1	
第三次攻撃		



この作戦は今までとは比べものにならない高さで空中戦が展開される。そのためちょっとでも速度が低下するとあっという間に失速してしまうので、常に加速していることを心がけよう。たとえ旋回中でも速度を落とすことは厳禁なので、横並びになっている目標を順番に破壊できるようなコースを取ろう。また速度が低下し失速しそうになったら素早く機首を下げて速度を回復しよう。失速して落下してしまうよりも失う高度は少ないはずだ。

目標攻略

目標はR-311の母機、R-531だ。この機体は複数のR-311を機体下面に懸架して移送することを目的に設計された大型機のため、小型機に比べると機動力が劣る。また高高度を飛行しているので余計に動きが鈍い。1回ロックオンしてミサイルを発射すれば、ほとんど撃墜できるだろう。ロックオンの方法としては、水平飛行で自機の速度を最大まで上げてから急上昇をするといい。失速ぎりぎりのところで目標をロックオンできるはずだ。そこで素早くミサイルをお見舞いしてやろう。



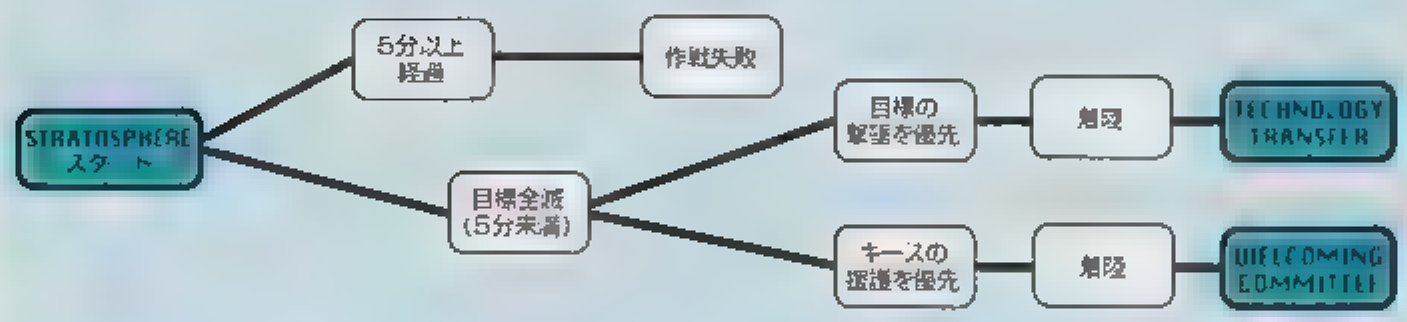
ONE POINT ADVICE



キースの危機

ここでは同僚のキースがピンチを迎える。敵機に背後をとられ撃墜されそうになっているキースを援護するか、それとも作戦としてR-531を撃墜することを優先するかでこの先の作戦が分岐していく。どちらか好みの方を選ぼう。ただしキースの援護を優先させてしまうと、達成度は大幅に下がってしまう。作戦終了時に着陸イベントがある。着陸は速度と着陸位置に注意すれば比較的簡単なので、オートではなく自分で操作したい。

戦闘行動分岐図



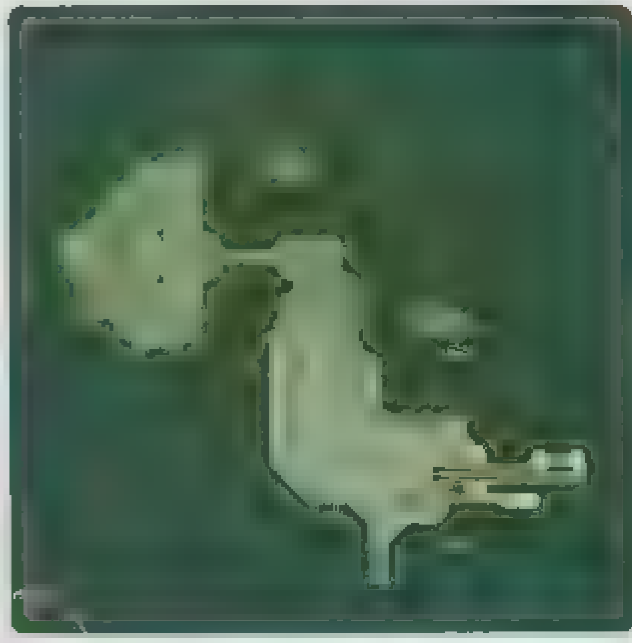
General Resource LTD.

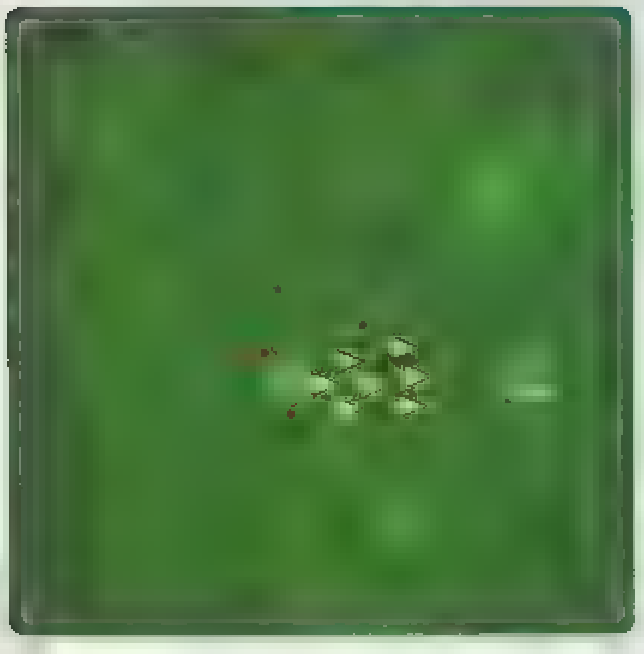
シャトル破壊作戦

MISSION 25

ニューコムのシャトルが衛星軌道上の基地から帰還するという報告がもたらされた。シャトルには研究データが搭載されており、このデータが持ちかえられてしまうと、技術競争においてゼネラルリソースはニューコムに遅れをとってしまう。シャトルを破壊せよとの命令が下された







△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機 F-16XA、F-15S/MT、F-22C、F/A-32C

味方機 F/A-32C（キース）

攻撃不可能機

非攻撃対象機

A：17以上破壊（シャトルを着陸前に破壊）
B：2～6破壊
C：11以下破壊
D：第二次攻撃に進んだ

敵機

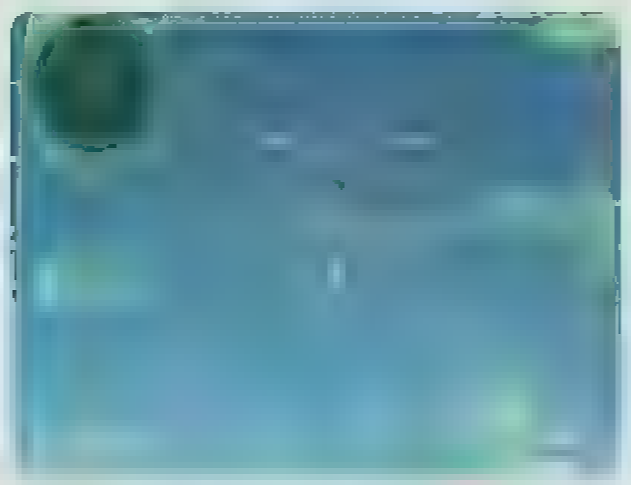
	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-808×1、R-211×3	R-102×6 R-103(ジンノア) R-70 ×2 GUN×2 MSSL×4
第二次攻撃	TOWER×1（シャトルが着陸した場合）	
第三次攻撃		

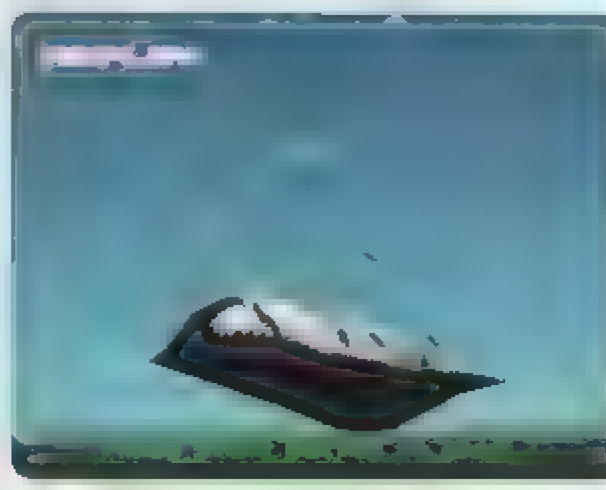
[illegible]

今回の作戦はシャトルが着陸する寸前の隙をつき、破壊するというものだ。シャトルの周りには護衛機も飛んでいるので先にこれらの護衛を落としてしまおう。とくに気をつけなければならないのは、R-103に搭乗したシンシアだ。R-103はニューコム製の最新鋭戦闘機であり、攻撃力、上昇力などの性能も非常に高い。またパイロットのシンシアもニューコムのエースと呼ばれるほど腕がいい。シンシア機は常に自機の周囲を旋回しミサイルを発射してくる。シャトルよりも先に撃墜しておこう。

目標攻略

目標となるシャトルは大気圏内では動きも鈍く、格好の獲物である。キースいわく「白雪姫」という表現がぴったりだ。しかし耐久力はそれなりにあるので、ミサイルを連続で撃ちこむことが必要になる。また着陸のためのアプローチに入ると、意外に素早い動きをする。そうなる前に撃墜してしまおう。シャトルの背後をとることができたら機銃を使って攻撃することも有効だ。なぜならシャトルは着陸のための旋回行動は行なっても、機銃を避けようとはしないからだ。





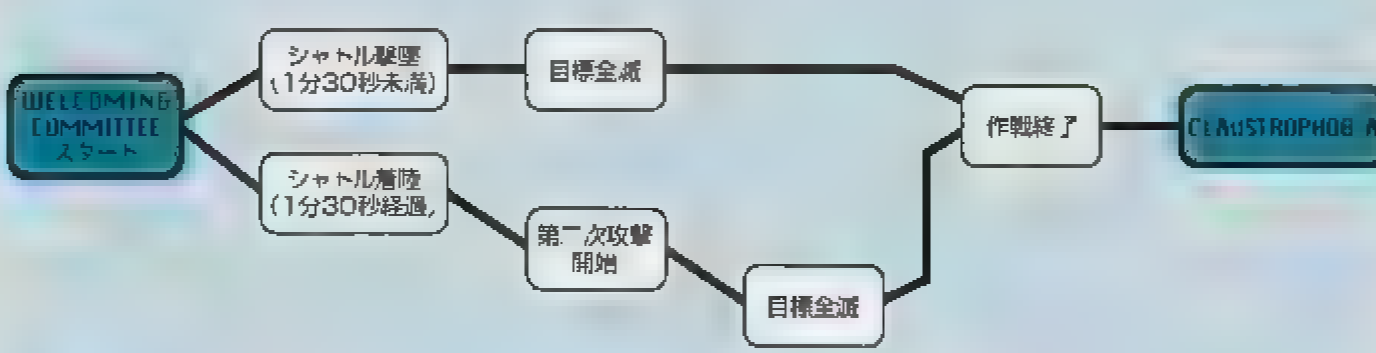
ONE POINT ADVICE

タワーを破壊する

シャトルを撃墜しようとすると、どうしても宇宙開発基地周辺で戦うことが多くなる。そうなると地上に設置された機銃やミサイル砲台の目標となってしまう。安全にシャトルを破壊したいならば、先にこれらの施設を叩いておこう。また第二次攻撃が開始されると、新たにタワーが目標として加わる。タワーを破壊する前に砲台や敵機をすべて殲滅しておきたいものだ。



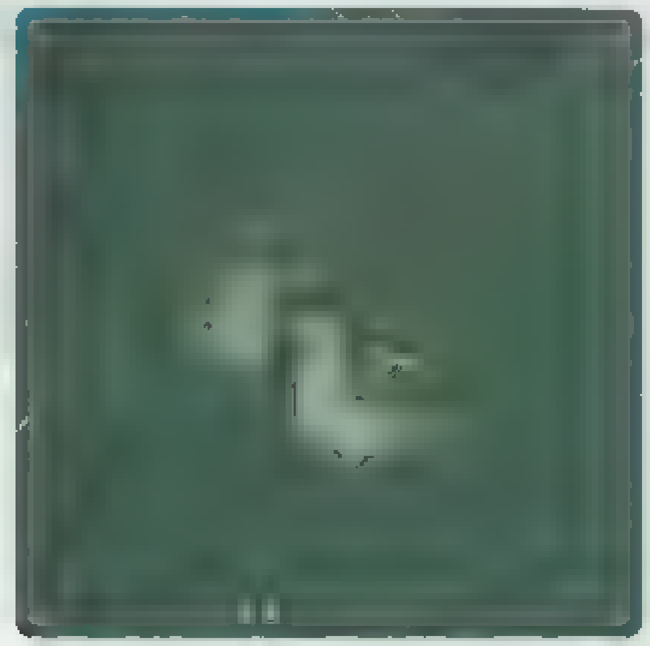
戦闘行動分岐図



MISSION 26

潜入！宇宙開発基地

ニューコムの宇宙開発基地からロケットが打ち上げられるとの情報が入ってきた。この隙をついて基地に侵入し、ゼネラルリソースよりも進んでいるニューコムの宇宙開発技術を奪取するという計画をティジョンから持ちかけられたプレイヤーは作戦に参加する





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	F-16XA　F-15S/MT　F-22C　F/A-32C
味方機	F-22C（ティジョン）　C-17B×2　ANTLION×5
攻撃不可能機	―
非攻撃対象機	

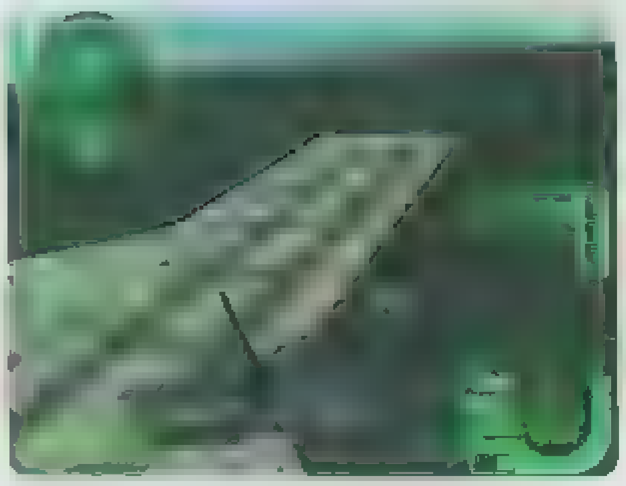
A 12以上破壊（アントリオン被害3以下）
B 9〜11破壊
C 8以下破壊
D アントリオン全滅

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-211×2　R-201×3　GJN×5	R-102×2、Sj-37×2
第二次攻撃	R-352×1	
第三次攻撃		

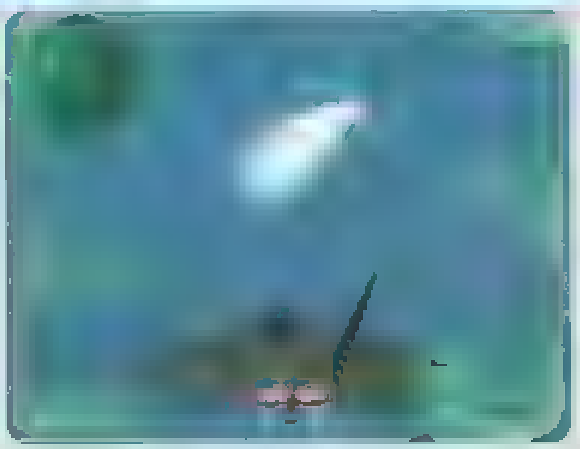
この作戦は宇宙開発基地の占拠が目的だ。その要となるアントリオンを護衛することが今回の任務となる。アントリオンの着地予定地点の周りには多くの地上砲台が設置されているので、空中の敵機よりも先にまずこれらの砲台を破壊しよう。今回登場する地上砲台はすべてが機銃なので、いつものようにミサイルを気にする必要はない。手当たり次第に破壊しよう。そのときに空中にいる敵機からミサイルを撃たれないように、なるべく低高度で飛行するのもテクニックのひとつだ。

着陸したアントリオンに向かって、空中からミサイルを発射する敵機を撃ち落とさなければならない。アントリオンを攻撃している敵機はとても無防備になっているので、簡単に背後をとることができる。ミサイルを連続発射していっきに撃墜してしまおう。また空中で自機に対して攻撃を仕掛けてくる敵機に関しては、急旋回でミサイルを回避し背後をとって反撃しよう。しかし今回はアントリオンの護衛が最優先だということを忘れないようにしよう。





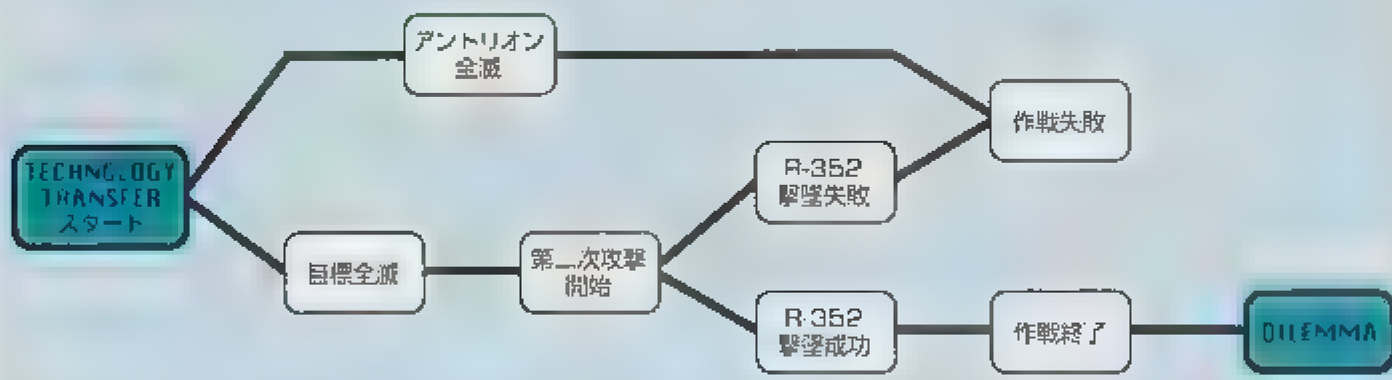
ONE POINT ADVICE



ロケット撃墜

目標を全滅させると、第二次攻撃に移行しロケットが打ち上げられる。ロケットは基地中央の発射口から垂直に打ち上げられるので、発射口から遠い場所にいると対処することができない。第二次攻撃の前に近くで待機しよう。ロケットは速い速度で上昇していくので、早めのロックオンとミサイルの発射を心がけよう。タイミングが遅くなると、ミサイルが追いつけなくなってしまうこともあるので注意したい。

戦闘行動分岐図



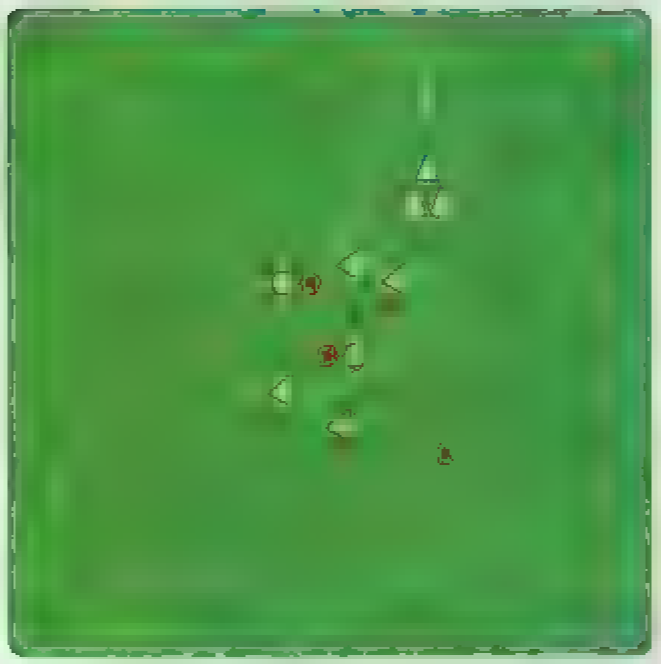
General Resource LTD

霧の峡谷

MISSION 27

ニューコムのミサイル基地がアンバー山脈の峡谷に隠されていることが判明した。ゼネラルリソースとニューコムの対立が本格化した今、この存在はゼネラルリソースにとって脅威である。キースとプレイヤーはこの基地を潰すために出撃をする。









△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	F-16XA、F-15S/MT、F-22C、F/A-32C
味方機	F/A-32C（キース）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A:30以上破壊（6分未満）
B:15~29破壊
C:14以下破壊
D:第二次攻撃に進んだ

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	BASE×8　GUN×2	R-102×3　R-211×2　R-201×2　R-701×3　GUN×7　MSSL×4　BASE×6
第二次攻撃	IRBM×1（第一次攻撃が6分以上経過の場合）	
第三次攻撃		



峡谷に隠されたミサイル基地を破壊することが、今回の任務だ。峡谷は入り組んだ地形をしているうえに作戦中は霧が発生しているため、視界が悪い。崖や地面に衝突しないように注意しよう。また目標の周辺部には機銃やミサイル砲台が設置されている。とくにミサイルに追尾されてしまうと逃げる場所がないので、気をつけよう。回避行動を横に行なうと地面や崖に衝突する場合があるので、必ず垂直方向への機動をしたい。また上空から敵機に攻撃されることもあるので、要注意だ。

目標攻略

目標となるミサイル基地は、峡谷の奥深くに存在している。そのため発見するのが困難だ。また攻撃方法も峡谷の開いた入り口から侵入するか、基地の上空からの急降下に限られるため敵の反撃を受けやすい。できれば目標のみを破壊して急速離脱をしたい。達成度を上げるには敵を数多く破壊することが必要になるので、目についたものは破壊しておこう。この作戦では、空中にいる敵機を撃墜するほうが、地上の目標を破壊するよりも簡単だということを覚えておこう。

ONE POINT ADVICE

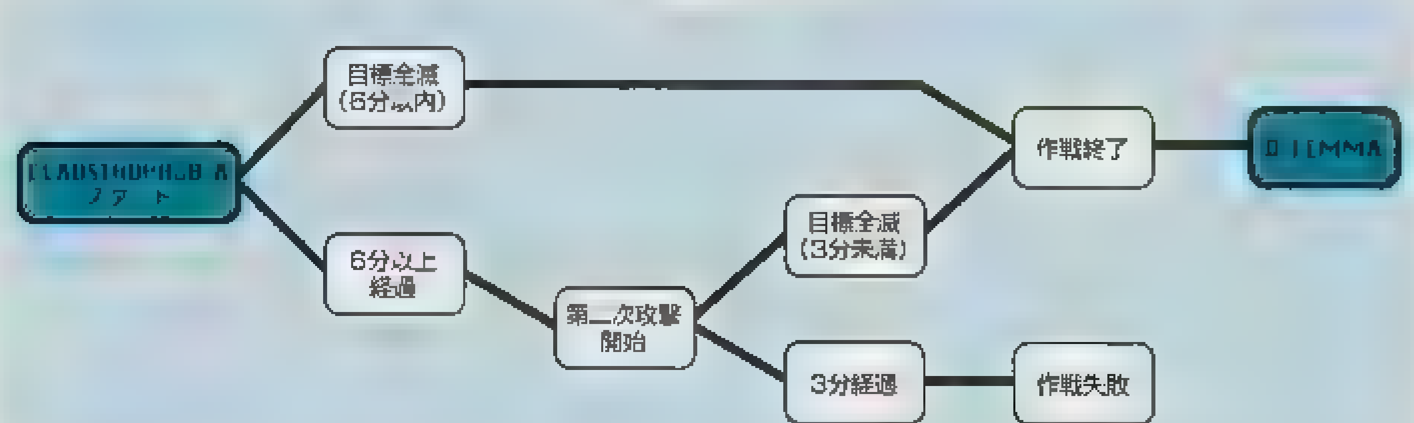


IRBMを破壊しよう

目標以外の敵に気をとられていると、制限時間がオーバーし第二次攻撃が開始されてしまう。第二次攻撃の目標はIRBMだが、この目標はミサイルでロックオンすることができない。速度は比較的遅めなので、IRBMと自機の速度を同調させ真後ろから機銃を発射しよう。威力の高いカノン砲ならば簡単に撃墜できる。ただし3分以内に破壊しないと作戦が失敗になってしまうので、確実に撃破しよう。



戦闘行動分岐図

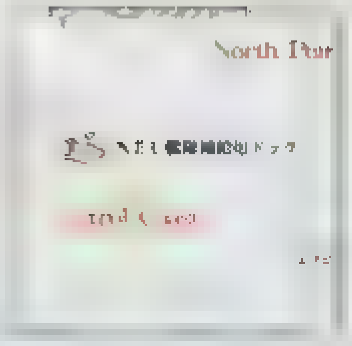


General Resource LTD

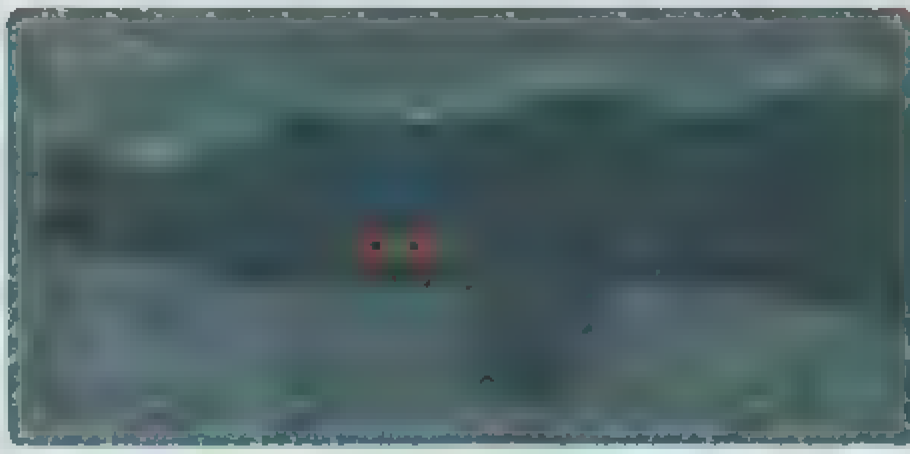
MISSION 28

二度目の決断

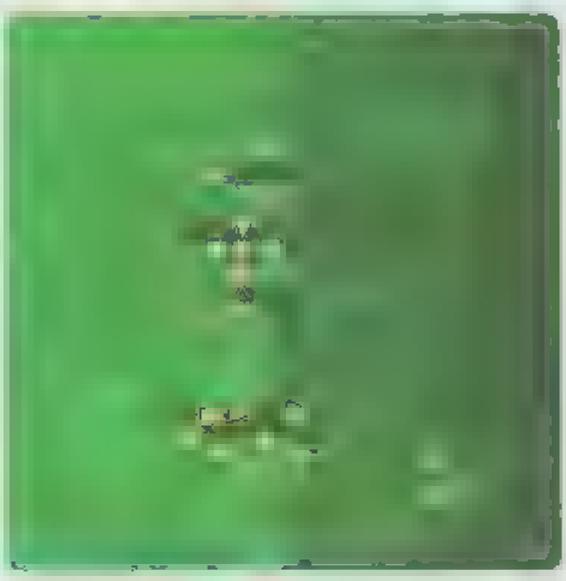
ペトロル沿岸のニューコム艦隊補給用ドックにおいて、ニューコム潜水艦艦隊の動きが活発化しているとの情報がもたらされた。ニューコムの弱体化のためにもこれらを破壊することが決定し、プレイヤーに出撃の命令が下った













△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機　F-16XA、F-15S/MT、F-22C、F/A-32C

味方機　F-22C（ティション）、F/A-32C（キース）

攻撃不可能機

非攻撃対象機

A 30以上破壊
B 23~29破壊
C 22以下破壊

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	SUBMARINE×3、CONVOY×3	R-102×1、R-211×10、R-201×2、R-701×8
第二次攻撃		
第三次攻撃		

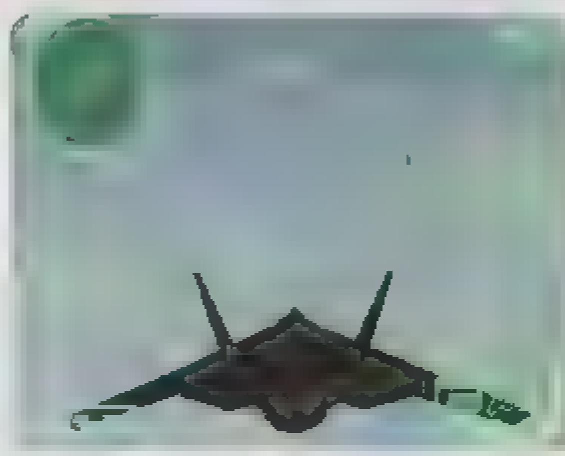
潜水艦やその他の艦艇の周りでは、敵機が哨戒活動を行なっている。潜水艦を撃沈するまえにこれらの敵機を撃墜しておこう。ここで登場する敵機は、R-102やR-211などの部隊でそれほど手強い相手ではない。ただし数は多めなので、敵機に囲まれないように注意しよう潜水艦をロックオンしているときに、ミサイルを発射されると回避行動が遅れてしまうことがあるので気をつけたい。R-701はこちらのミサイルを回避することがあるので複数のミサイルで対処したい。



目標攻略

目標となる潜水艦は作戦開始時にはドックに入っている。そのため急降下からミサイルを発射しても命中させることはできない。ドッグの正面から接近して潜水艦そのものにロックオンするようにしたい。このときロックオン切り替えをうまく使うことで、複数の艦艇を同時に撃沈することもできるので、タイムを短縮したいときには狙っていこう。また9分を経過すると潜水艦がドックから出て移動し始める。潜水艦を簡単に破壊したければそれまで待ってみてもいい。



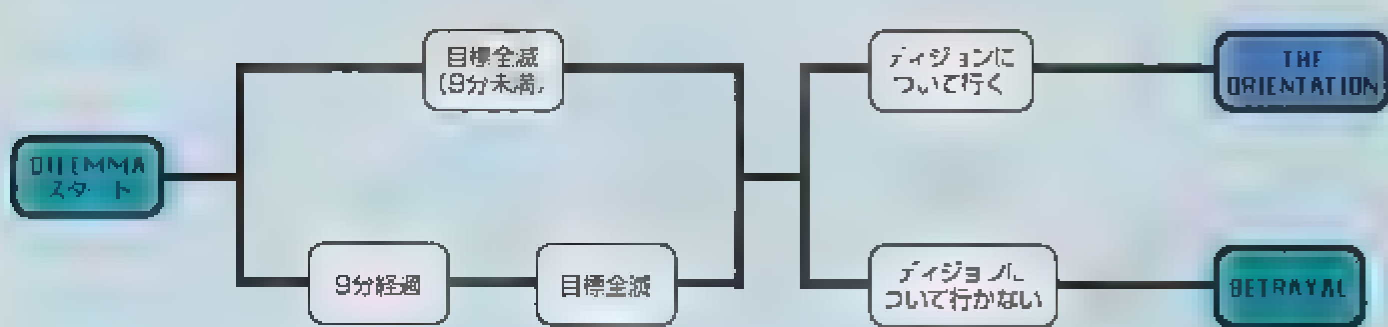


ONE POINT ADVICE

ウロボロスへの招待

このミッションをクリアすると、ディジョンからクーデター組織「ウロボロス」への参加を求められる。これまで緒に戦ってきたキースを置いてクーデターに参加するか、それともディジョンの誘いを振り切ってゼネラルリソースに残るか、自分の信じる道をとろう。ゼネラルに残留した場合には空母への着艦イベントが待っている。空港への着陸より難易度が高いので、慎重に行なおう。

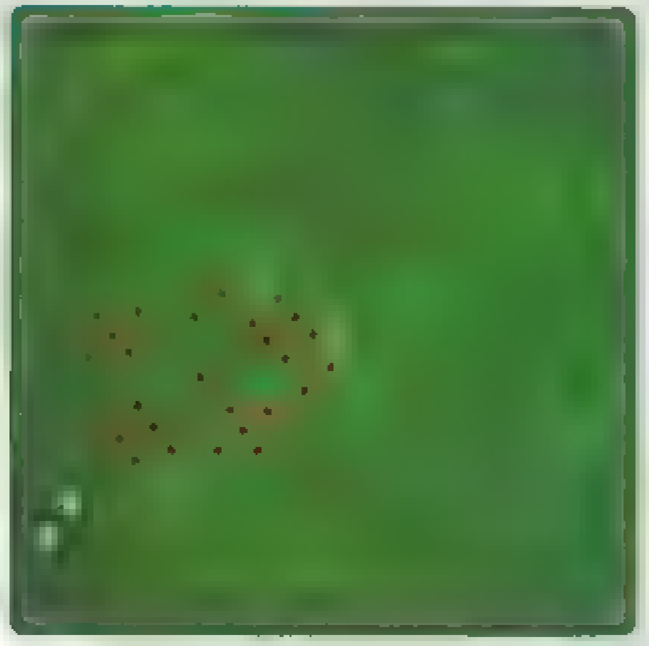
戦闘行動分岐図

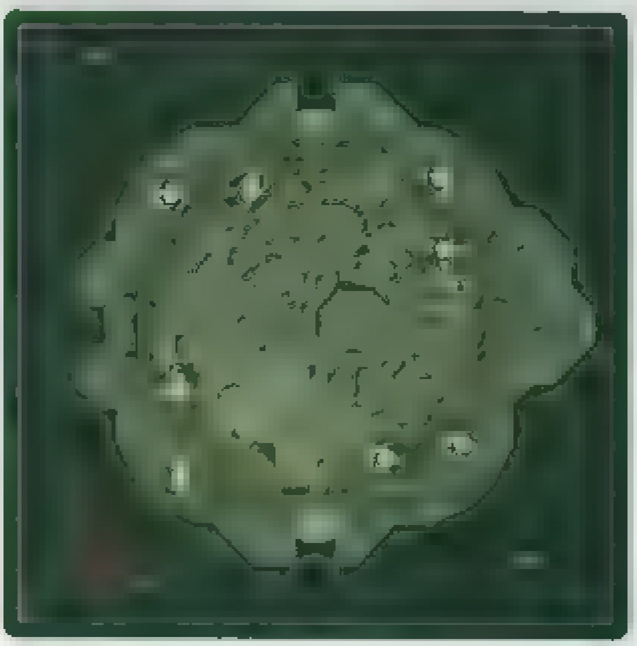


General Resource LTD

MISSION 29 異變

ディジョンがクーデター組織ウロボロスを立ち上げたことにより、大陸全土に混乱が広がりはじめた この混乱の中ニューコムは自社の戦力を海上移動都市メガフロートに終結させているらしい この戦力を叩くべくキースとプレイヤはメガフロートを目指す





自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

使用可能自機	XFA-36A
味方機	XFA-36A（キース）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	V-228×5

A:50機以上撃墜
B:46~49機撃墜
C:15機以下撃墜
D:キースに負ける

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	R-101×5、R-102×5、R-103×6、R-201×5、R-211×5	
第二次攻撃	CARRIER×2、CONVOY×4	GUN×4、MSSL×4
第三次攻撃		

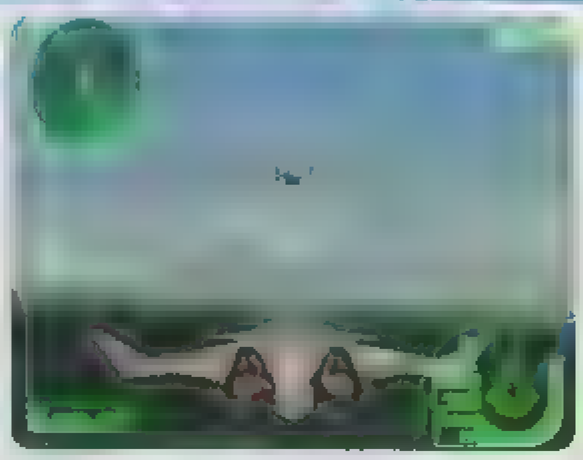
この作戦の目標にはニューコム艦隊の最後の生き残りが含まれる。これらの艦隊はメガフロート近くの海上を移動しているので、逃さないようにしたい。しかし艦隊は密集隊形をとっており、うかつに突撃すると集中砲火を浴びてあっという間に撃墜されてしまう。とくに第一次攻撃で敵機から多くのダメージを受けていた場合には危険だ。そこでこれらの攻撃を回避するために、艦隊の直上を通過することは避け、ロックオン後にミサイルを発射したら素早く横に進路を変更しよう。



第一次攻撃の目標は、ニューコムの戦闘機隊だ。総力戦だけあって出撃してくる戦闘機は非常に数が多い。とくに最新鋭戦闘機R-103の部隊は手強い相手だ。この作戦では歴戦の戦士キースから、勝負を持ちかけられる。このキースとの勝負に負けてしまうと達成度が下がってしまうので必ず勝ちたい。周りほとんどが敵機なのでレーダー画面をよく見て、狙いやすい敵から落とすようにしよう。1機をいつまでも追いまわしてると、キースとの勝負に負けるばかりか、撃墜されてしまうこともある。



ONE POINT ADVICE



メガフロートの上空にはニュース関係と思われる民間機が多数飛んでいる。これらの民間機は無視するのが一番いい。とくにこの作戦のように敵機が多い場合は、1発のミサイルも無駄にすることはできない。またメガフロート上の設置された砲台も邪魔にならないかぎり、無視してしまったほうがいい。射程外で空中戦を行なえばこれらの砲台は無いも同然なので、なるべく無駄な弾撃ちは避けよう。

戦闘行動分岐図



General Resource LTD

MISSION 30

ウロボロスの脅威

主人公とキースの活躍によってニューコムの戦闘部隊はほぼ壊滅した。しかしそこに現われた謎の機体によって、メガフロートが沈められてしまう。その戦闘力に脅威を覚えたゼネラルリソースの首脳陣はキースとプレイヤーに、その破壊を命じた





自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

使用可能自機　XFA-36A

味方機　XFA-36A（キース）

攻撃不可能機　Ji-4054（ディジョン）

非攻撃対象機

A ナイト…ヘル…定量のダメ…上破壊
B ナイト…定量のダメ…破壊
ナイト…ヘル…定量のダメ…以下破壊
C ナイト…定量のダメ…を与えなかった

	目標	その他の敵
第一次攻撃	Ji-4053	XFA-36A×6、R-103×2、Su-43×2
第二次攻撃	X-49（ノナ）	
第三次攻撃		



ウロボロスの中枢、空中空母スフィルナとの戦闘だ。スフィルナの周辺にはウロボロスの護衛戦闘機隊が多数飛行しているので、簡単には近づけない。またウロボロスのパイロットは精鋭揃いで機体も最新鋭機ばかりなので、楽な戦いはできない。これらの戦闘機と戦うときにはなるべくスフィルナから離れた空域にでることが重要だ。あとは目標切り替えを利用して、落としやすい敵機から順番に攻撃したい。ただし自機がロックオンされた場合には、攻撃中でも素早く回避行動に移ろう。

この作戦の目標であるスフィルナは、その巨大な機体に見合った耐久力を持っているのでなかなか破壊することができない。全部で4箇所出現するターゲットを順番に攻撃していく必要があるが、その間にも攻撃力は落ちないので安易に近づかないようにしよう。またXFA-36Aは多弾頭ミサイルを装備することができるが、対スフィルナ戦では選択しないほうがいい。なぜなら分離した弾頭の内、1発しか命中しないことが多いので多くのダメージを望むことができないのだ。

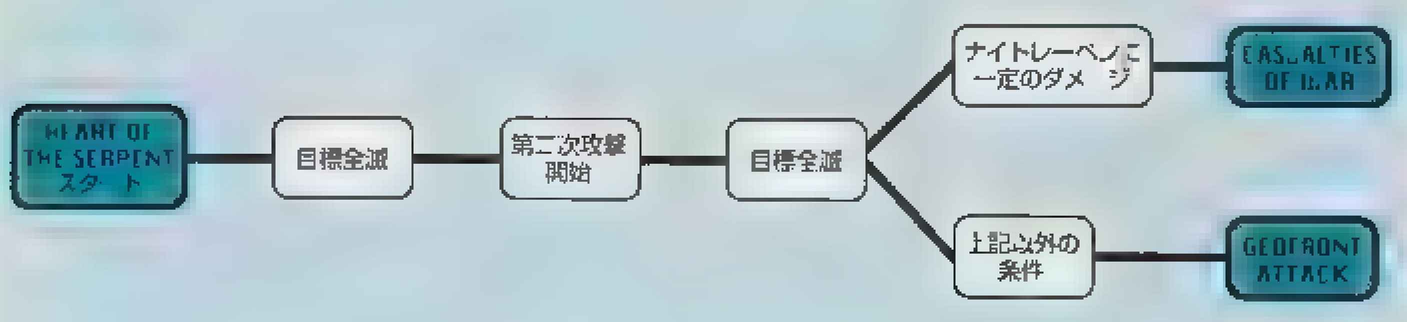




ナイトレーベン登場

スフィルナを撃墜すると、ついにナイトレーベンが出現する。ナイトレーベンは非常に機動力が高く、照準に捉えることすら難しい。ナイトレーベンの背後にどうしても回れない場合には、正面からくるナイトレーベンにミサイルの全弾発射で応戦しよう。ミサイルとナイトレーベンの進路があえば、命中することもある。しかしこのミッションではナイトレーベンを撃墜することはできないので、次の機会を待とう。

戦闘行動分岐図



General Resource LTD

MISSION 31

ブレイク・ダウン

ウロホロスの空中空母、スフィルナは撃破された。しかしその直前ディジョンとナイトレ　ベンが脱出したのが確認された　ジオフロントに逃げ込んだ彼らを追撃するため　キースとプレイヤーはそのあとを追った。





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	XFA-36A
味方機	XFA-36A（キース）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 3分59秒以内に作戦終了

B 4分　7分59秒以内に作戦終了

C:8分以上で作戦終了

	目標	その他の敵
第一次攻撃	TIMER×10	X-49（レナ）
第二次攻撃		
第三次攻撃		

この作戦の部隊となるジオフロントには、これまで場合と違って天井がある。そのため上昇や下降などの機動か大きく制限されるので、今までより一層の操縦技術が要求されるだろう。またジオフロントにはさまざまな建物が建てられているので、それらの建物にも激突しないように気を配ることも重要になってくる。とくに低空で横に旋回しているときは、じゅうぶんに注意したい。方向感覚も失ってしまうこともあるので、マップ画面とレーダーで目標の地点を常に確認しよう



目標となるのはジオフロントに設置された災害用起爆システムのタイマーだ。これに機銃を撃ちこみ破壊することで、ジオフロントを崩壊させナイトレーベンを巻き込むのが狙いだ。起爆装置はジオフロント全体に広く散らばっているので、マップを見ながら効率的な進路を選ぶことが大切だ。また起爆装置はミサイルによるロックオンがきかないので、機銃で破壊することになる。耐久力は低いので、あらかじめ射程距離の長い機銃を選択しておくと有利になる。





ONE POINT ADVICE

ナイトレーベンの攻撃

自機が起爆装置を破壊しようとしていると、背後からナイトレーベンがレーザーによる攻撃を仕掛けてくる。このレーザーはかすめる程度ならば大きなダメージを受けないが、直撃されてしまうとやっかいだ。目標を狙いに行くときも、なるべく直進飛行をさけてジグザグに飛行しよう。ナイトレーベンは機動性が高いので、すれ違った直後でも背後から攻撃してくるときがある。常にレーダーで敵の動きに気を配ろう。

戦闘行動分岐図

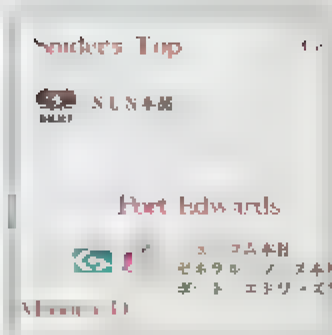


General Resource LTD

有[illegible]の[illegible]

MISSION 32

シオフロントから脱出したナイトレーベンが再び姿を現した。しかし度重ねる攻撃を受けたその機体に、もう勢いはない。こんどこそナイトレーベンを撃墜すべくキースとプレイヤーはその後を追った。





△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ⬡地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機	XFA-36A
味方機	XFA-36A（キース）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 6以上破壊

B 3 5破壊

C 2以下破壊

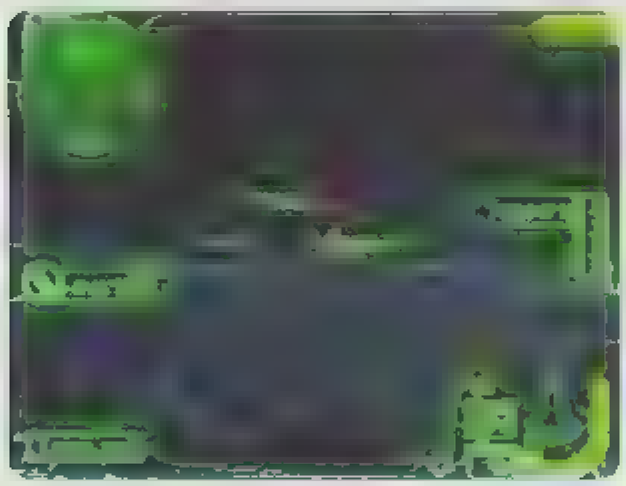
敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	X-49（レナ）	R-103×2、Su-43×2、XFA-36A×2
第二次攻撃	JI-4064（ディジョン）	
第三次攻撃		

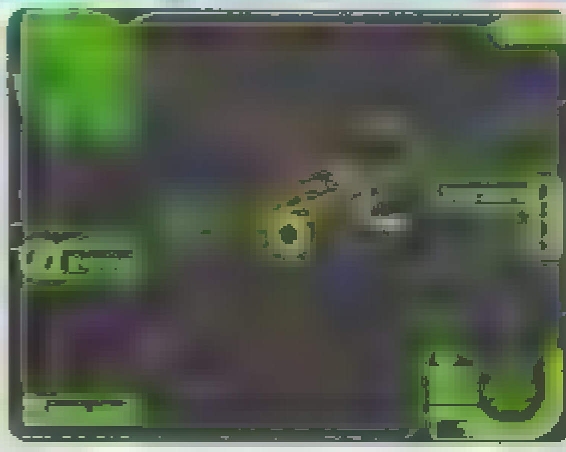
この作戦で破壊しなければならない目標はナイトレーベンとディジョンの乗るオーロラである。ナイトレーベンはダメージを受けているといってもまだまだ手強い相手だ。ナイトレーベンが自機の前方を横切ったときや、大きく旋回しているときにミサイルを発射しても、ほとんど命中させることはできない。背後をとったときを狙ってミサイルを全弾斉射したい。また正面からナイトレーベンが迫ってきたときには、自機の照準の中心にナイトレーベンを据えてミサイルを発射するといい

この作戦では、ウロボロスの最後の生き残りの戦闘機隊がナイトレーベンとともに現われる。機数は多くないが、ナイトレーベンを倒すときに邪魔になってくるので早めに倒しておこう。この作戦で達成度を上げるためには、敵機の破壊数を増やす必要があるのでその意味からもこれらの敵機を破壊しておこう。ただし作戦が実施される時間帯は夜なので、ウロボロス仕様の戦闘機隊は非常に視認しずらい。レーダー画面を注視しつつ照準で敵を確認するようにしたい





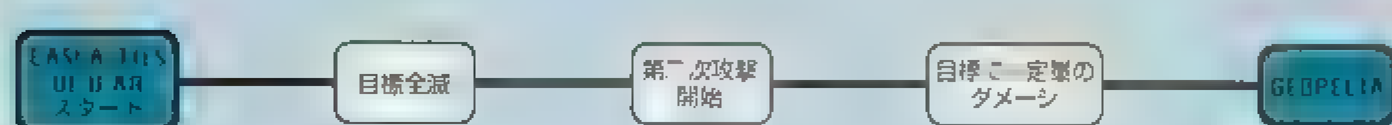
ONE POINT ADVICE



ディジョンとの対決

最後はいよいよディジョンと対決することになるが、この作戦ではディジョンを主人公が撃墜することはできないのだ。ディジョンの搭乗したオーロラは、レナのナイトレーベンに匹敵する性能をもっているので、こちらもミサイルを命中させるのにてこずるだろう。オーロラに追尾されたら一気に増速して急上昇を行ない、そのまま縦のターンに入る。そのあとエアブレーキを使用しつつ急降下を行なって背後をとり返すようにしよう。

戦闘行動分岐図

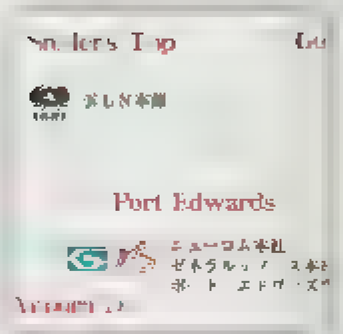


General Resource LTD

[illegible]

MISSION 33

主人公とキースの活躍によってクーデター組織ウロボロスは壊滅した。しかし崩壊したメガフロートから銀色に輝くなぞの戦闘機隊が発進し、都市部を無差別に攻撃しているとの情報が入った。この戦闘機隊を撃墜すべく、プレイヤーは再び発進した。





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	XFA-36A
味方機	
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 4分59秒以内に作戦終了
B 5分～7分59秒以内に作戦終了
C 8分以上で作戦終了

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	XR-900×8	
第二次攻撃		
第三次攻撃		



この作戦ではなぞの戦闘機隊をすべて撃墜することが目的だ。ここで登場する機体はXR-900で、性能的にも機体のフォルムのナイトレーベンに酷似している。それが8機も登場することとなるので苦戦を強いられるだろう。ただし操縦技術はレナやディジョンほどではないので、時間をかければなんとか撃墜できる。また作戦中の天候もよいので視界が広い。この作戦が終了するとエンディングを迎えることになるので、今までつちかった技術をすべてつぎこんで勝利しよう。



8機のXR-900うのうち1機にある程度のダメージを与えると、ハッキングをしてその機の操縦系統をのっとることができる。これで敵と同性能の機体で戦えるので、それほど不利にはならないだろう。敵機はまとまって飛行している傾向が強く、どちらを向いても敵機という状況が多い。照準切り替えを利用して、正面にいる敵からミサイルを発射していこう。ただし敵機はミサイルの回避動作に優れているので、全弾斉射を行っても一発もあたらないこともある。無駄撃ちは避けよう。



自機となったXR-900の武装は通常ミサイルとレーザーだ。レーザーは機銃と違って単発なので、慣れるまでは敵機に当てるのも難しいだろう。またミサイルは、自機と同調したXFA-36Aのものを同時に発射することになるので、数が多い。背後や正面などポイントを押さえた発射を心がければ命中させることも難しくない。この作戦の達成度は時間で決まるので、達成度を上げたいときには、短時間で作戦を終了させるように心がけよう。

戦闘行動分岐図

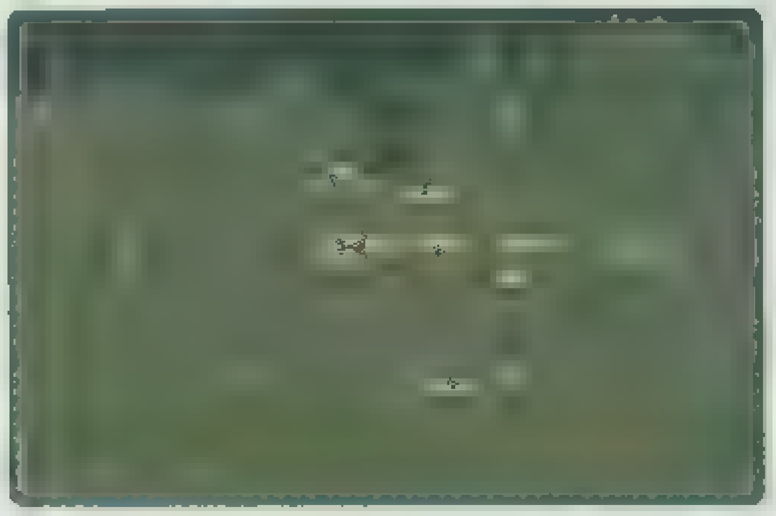


MISSION 34 ヘビの意思

ディジョンに誘われ、ゼネラルリソースを抜けてクーデター組織ウロボロスに参加したプレイヤー。最初の目標はニューコム本社のあるポート・エドワーズ。ニューコムの組織としての力を奪い去り、弱体化させることが目的だ







△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	XFA-36A
味方機	-4054（ディジョン）　-4053
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 29以上破壊（第二次攻撃目標含む）
B 20〜28破壊
C 19以下破壊
D 第二次攻撃目標[illegible]

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	FREEWAY×8、BU…DING×2	Su-43×6、R-201…×4、v-22B×5、GUN×4、MSSL×2
第二次攻撃	V-22B×3	
第三次攻撃		

この作戦では地上設備を破壊することが目的になる。しかしさすがにニューコムの本社だけあって空中には多くの戦闘機が哨戒している。また機銃やミサイル砲台のなどの設備も設置されており、気をつけないとダメージを受けてしまうだろう。この作戦ではディジョンから指示された目標を随時破壊していくことで進行する。短時間でのクリアを目指すならば空中の敵機や、砲台などは無視してしまってもよい。ただし達成率は破壊数で決まるので、達成率を上げたい場合には破壊しておこう

目標となるのはFREEWAYやBUILDINGなどの建築物だ。これらの建物は耐久力が低いので一発のミサイルで破壊できる。第二次攻撃で目標となるのは、ニューコムの首脳陣が乗ったV-22B3機だ。これらを1分29秒以内に破壊することで作戦は終了となる。しかし1分30秒以上経過してこれらの機体に逃げられても作戦は終了となる。V-22Bを逃がすか、逃がさないかによってこのあとの作戦が分岐するので、自分の好みによって選択しよう。また逃げられても達成度は下がらない





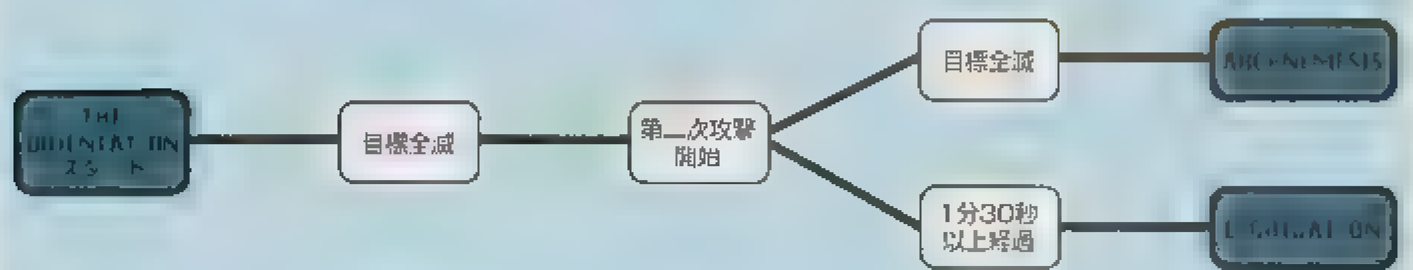
ONE POINT ADVICE

スフィルナを利用する

作戦中は雨が降っているため、晴天時よりも若干視界が悪い。そのため地上の砲台や空中の敵機の発見が遅れて攻撃を受けてしまうことがあるので、レーダー画面には注目しておこう。作戦中はスフィルナとディジョンが同行する。敵機がスフィルナに対して攻撃を仕掛ける場合があるが、スフィルナをとくに援護する必要は無い。しかし破壊数を稼ぎたい場合には、スフィルナの攻撃でダメージを受けた敵機を撃墜するのも一つの方法だ



戦闘行動分岐図



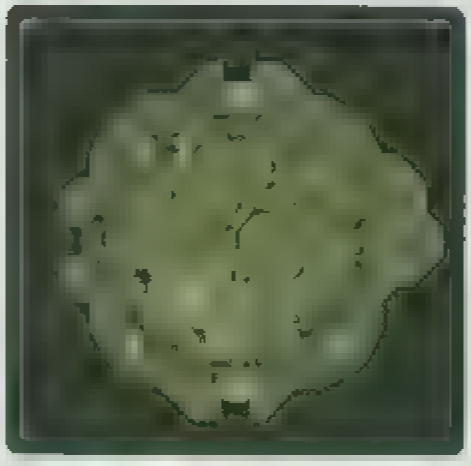
[illegible]のニューコム

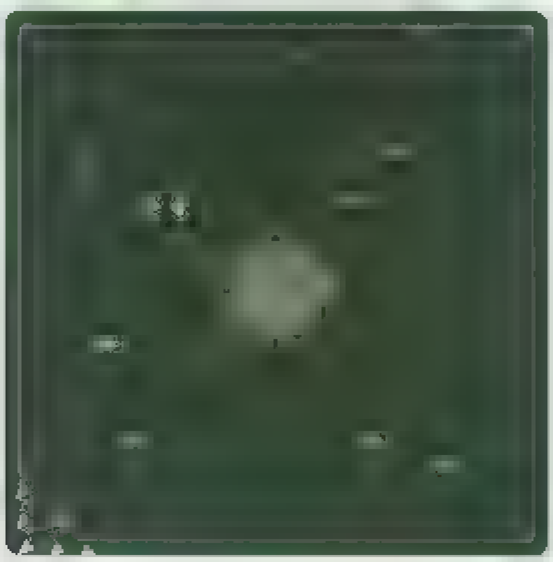
MISSION 35

前回の作戦によって、ニューコムの司令部はほぼ壊滅した しかしニューコムのもう一つの拠点、海上移動都市メガフロートにはまだ多くの戦力が残っていると考えられる。メガフロートに侵攻し、これらを殲滅するのが今回の任務だ









△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	XFA-36A
味方機	UI-4054（ディジョン） UI-4053
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A.37以上破壊
B.25～36破壊
C.24以下破壊

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	SUBMARINE×6	R-103×10, R-21 ×4, B.WARSHIP×2, GUN×4, MSSL×4
第二次攻撃	SAM×1	
第三次攻撃		

ミッション攻略

スフィルナとともにニューコムの残存勢力を叩くのが今回の作戦だ。作戦空域全体に敵機と目標が散らばっているので、マップ画面を利用して近い敵を探し出すことが大切になる。戦闘機はR-103が多いので、密集地帯に突っ込んだり、囲まれたりしてしまうとやっかいだろう。またメガフロート上には機銃とミサイル砲台が設置されているので、その上空で空中戦を行なうとミサイルが飛んできてダメージを受けてしまう場合がある。できるだけ艦艇のいない海上で敵機を叩くようにしたい。

目標となるのは6隻の潜水艦だ。潜水艦といっても浮上しているので、通常の艦艇を同じように攻撃しよう。また目標以外の艦艇も登場するので撃破してしまおう。艦船を破壊するときのポイントとしては、ミサイルを発射したあとに素早く回避行動をとることが大切である。急降下からミサイルを発射した場合や、近距離から発射した場合には、命中しない場合もあるので、ロックオン可能な遠距離から攻撃することを心がけるようにしたい。そうすれば反撃でダメージを受ける可能性も低くなる。



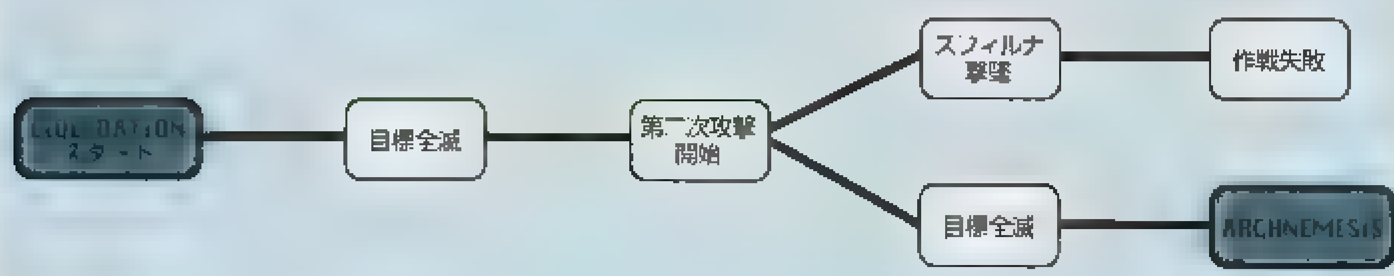




SAMを撃墜する

目標の潜水艦隊を全滅させると、残った艦艇から地対空ミサイルSAMが発射される。このミサイルは非常に強力な破壊力を持ち、スフィルナを一発で撃墜してしまう。このミサイルはロックオンすることができないので機銃で破壊しなければならない。小さな目標なので照準に収めるのも難しいかもしれないが、威力の大きなキャノン砲を装備して連射すれば撃墜できるので、目標と自機の速度を同調させることを心がけよう。

戦闘行動分岐図



最後のテキ

MISSION 36

ニューコムのメガフロートは無力化された。混乱から立ち直れないゼネラルリソースにウロボロスを阻む力はない。最後に残ったUPEOに対して攻撃を仕掛けるため、ウロボロスはUPEO本部のあるエキスポ・シティーへと向かった





自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

使用可能自機	XFA-36A
味方機	4054 (ディジョン)　JI-4053　X-49 (レナ)
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 21以上破壊
B 12〜20破壊
C 11以下破壊

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	Su-43×4、R-211×3、BASE×2	Su-37×3、GUN×6、MSSL×3、TANK×2
第二次攻撃	V-22B (パーク)	
第三次攻撃		





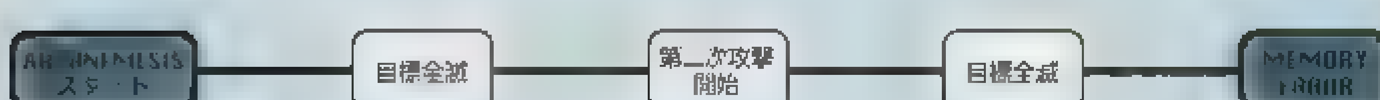
この作戦でもっとも手強い相手となるのが、UPEOの新鋭機Su-43だ。この機体は以前にレナが搭乗していたSu-37の後継機で、機動性や攻撃力などがバランスよくまとまっている。そのためこちらのミサイルを回避してくるので、有利な位置を占めてロックオンできた場合にはミサイルを全弾発射して一発でも命中させるようにしよう。もう一つの目標となるR-211は、Su-43よりも楽に撃墜できるのでこちらを先に攻撃してもいい。

この作戦ではUPEOの部隊が相手となる。また作戦の部隊もUPEO本部上空となるため、空中戦のときに地上からの攻撃を受けやすい。とくにミサイル砲台とタンクは要注意となるため、空中戦に集中するために先に破壊してしまってもいいだろう。またナイトレーベンに乗ったレナとオーロフに搭乗したティジョンもこの作戦に参加してくれるが、戦力的にはアテにならないのですべての目標や敵機は自分で破壊するようにしたい。ただ敵機に背後を取られた場合の警告は無視しないようにしたい。

第一次攻撃で基地の周辺施設と目標の戦闘機を撃墜すると、第二次攻撃が開始される。ここで目標となるのは、UPEOのパーク司令ののったV-22Bだ。この機体はUPEOの地下格納庫にいるため、上空からロックオンしてミサイルを発射しても命中させることはできない。地下格納庫のハッチが開くのを待って、低空で進入。そしてミサイルを発射して破壊したい。なおV-22Bを破壊し作戦が終了したあとでも、格納庫の壁や床などに激突してしまうと作戦は失敗となってしまうので注意したい。



戦闘行動分岐図

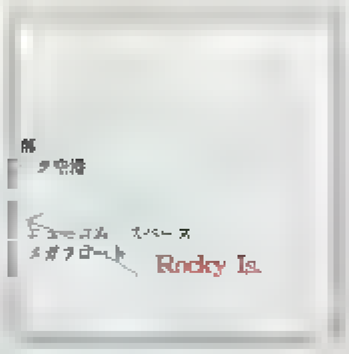


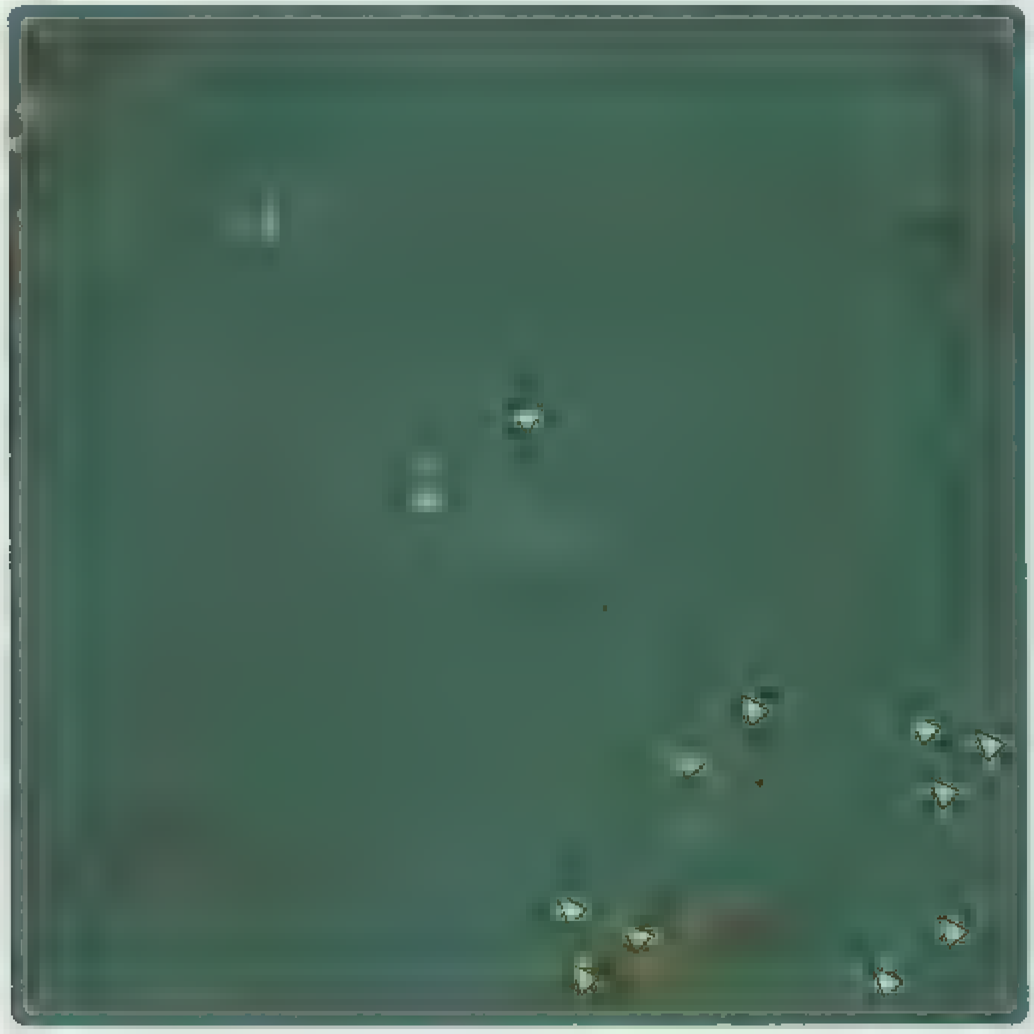
OUROBOROS

消えゆく記憶

MISSION 37

ゼネラルリソースとニューコムの共倒れをねらっていたUPEOのパーク司令も撃墜され、世界はウロボロスによって支配されようとしていた。そこにプレイヤーのかつてのパートナー、キースが単身ウロボロスを叩き潰すために現われる。





△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機	XFA-36A
味方機	XFA-36A（キース）
攻撃不可能機	JI-4054（ディジョン）
非攻撃対象機	

A.スフィルナと10機以上破壊

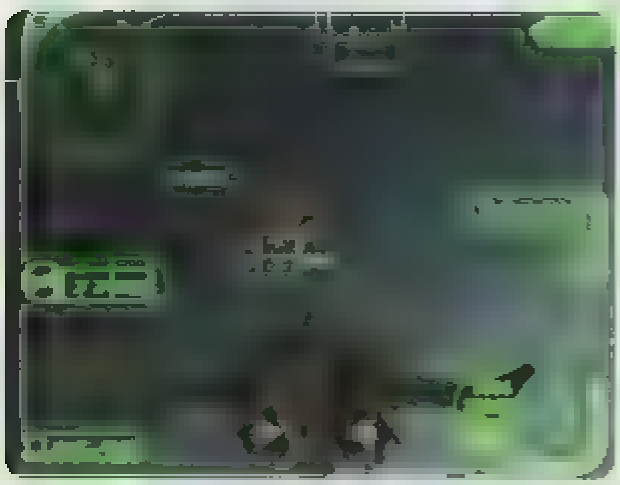
B.スフィルナと5～9機破壊

C.スフィルナと4機以下破壊

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	X-49（レナ）	XFA-36A×5、R-103×3、SJ-43×2
第二次攻撃	JI-4053	
第三次攻撃		

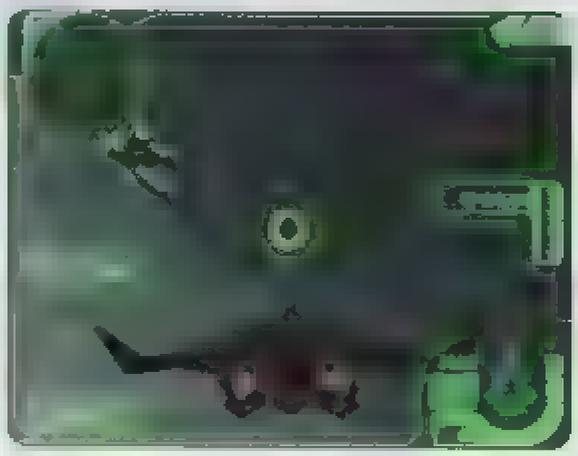
スフィルナの周囲を飛んでいる護衛の戦闘機隊を排除するときには、なるべくスフィルナから離れた場所に誘導して戦うといい。また一機に集中攻撃をかけるのではなく、手当たり次第にロックオンしてミサイルをばらまくと敵を殲滅しやすくなる。なぜなら、一機をしつこく追尾していると後ろから他の敵機に攻撃されてしまうからだ。海面近くにまで高度が下がってしまうと、自機の動きが制限されてしまう。高度に気をつけて戦おう。



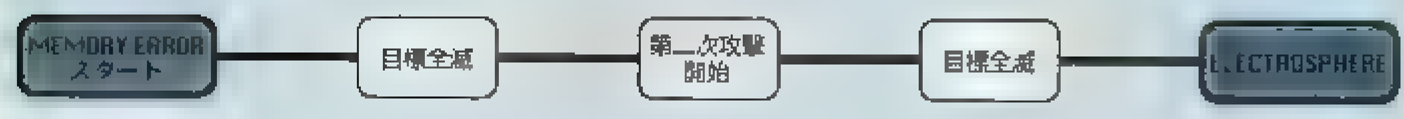
第二次攻撃の目標となるのはスフィルナだ。第一次攻撃のときに護衛の戦闘機隊を排除していれば、スフィルナの撃墜は難しいことではない。ポイントとしては自機の速度を早く保ちつつスフィルナに接近してミサイルを発射、その後急旋回をして離脱する。じゅうぶんに速度がのっていれば、スフィルナからのミサイルは自機に追いつけずに失速していくので、ダメージを受けないですむ。スフィルナの周囲をグルグルと旋回することは、ダメージを受けやすいので止めておこう。



この作戦ではレナの乗るナイトレーベンが第一の目標となる。このときのポイントとしては、できるだけスフィルナから離れた場所で戦うことが大切だ。スフィルナの周りには戦闘機が飛行しているので、近づくと攻撃を受けてしまう。ただでさえ手強いナイトレーベンとの戦いに集中するためにも、離れた空域で戦闘を行なおう。ナイトレーベンにある程度のダメージを与えると、キースの機体がナイトレーベンに挟まってしまうのだ。



戦闘行動分岐図



エレクトロスフィア

MISSION 38

ナイトレーベンはキースという大きな犠牲を払って撃墜された。またウロボロスの中枢であったスフィルナも、プレイヤーによって破壊された。すべてを失ったディジョンとプレイヤーは最後の戦いを開始する





自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

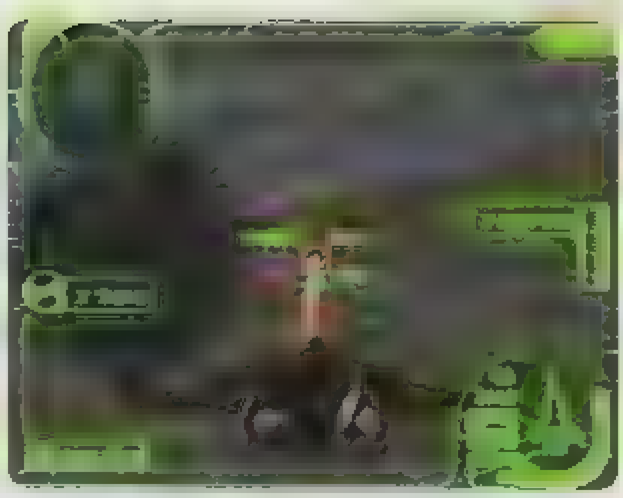
使用可能自機	XFA-36A
味方機	
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 3分59秒以内に終了
B 4分～7分59秒以内に作戦終了
C:8分以上で作戦終了

	目標	その他の敵
第一次攻撃	C-4054（ディジョン）	
第二次攻撃	C-4054（ディジョン）	
第二次攻撃		

ミッション攻略

目標はディジョンのみ。他の戦闘機や艦船、砲台などは一切なくディジョンと主人公の一騎打ちとなる。戦闘空域は破壊されたメガフロートの上空、天気も晴天で視界もいい。最後の決戦にふさわしい舞台だ。
ディジョンの乗る機体オーロラは、ナイトレーベンに匹敵する能力を持つといわれ、性能的にも非常に優れている。ただすべてを失ったディジョンは混乱状態なので、そこにつけこむ隙がありそうだ。チャンスを逃さずに攻撃していこう。



第一次攻撃である程度のダメージを与えると、第二次攻撃に移行する。第二次攻撃ではエレクトロスフィアが舞台となりそこで空中戦を行なうことになる。第一次攻撃でダメージを与えたといっても、ディジョンはまだまだ強い。背後をとるチャンスもなかなか巡ってこないので、正面からすれ違うときにミサイルを叩きこもう。このときできるだけ素早く連射するとあたる確率が高くなる。またディジョンが本当に真正面からきた場合には、機銃を撃って少しでもダメージを与えたい。

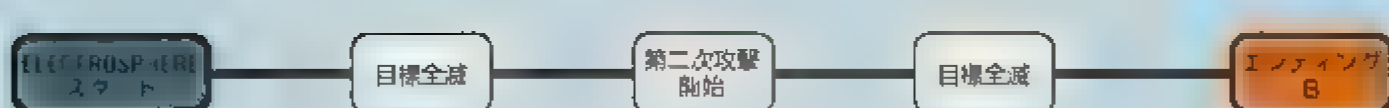




エレクトロスフィア

エレクトロスフィアの中では、上昇や下降の感覚が掴みにくく慣れないと飛びづらい。また地面に衝突する心配がないからといって、下降しすぎるとコースアウトして作戦失敗となってしまうので気をつけよう。自機の位置をつかむ一番の方法は、ディジョン機をレーダーとマップ画面で確認し基準とすることだ。とくに旋回やロールで自機の位置がよくわからなくなったときに活用したい。

戦闘行動分岐図

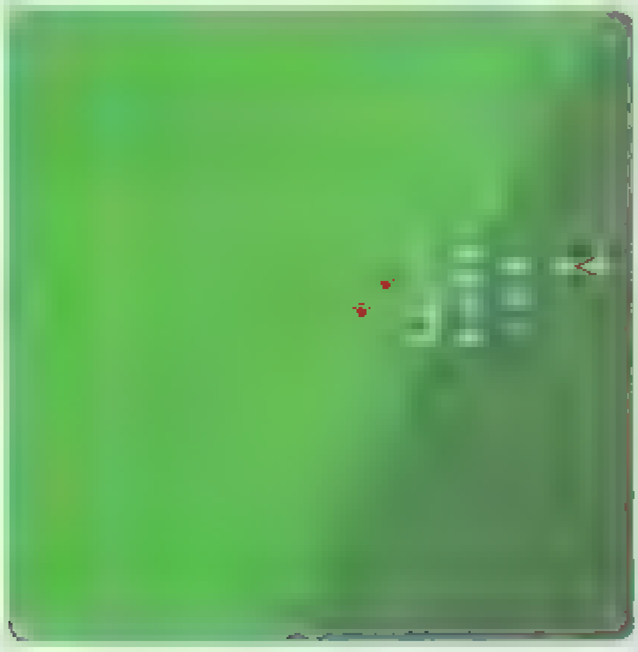


neucom inc.

59

ニューコムの力

クラークソン代表とフィオナの命を守るため、バーク司令の命令に逆らったプレイヤー。彼らはそのままニューコムに移籍することとなった。そして記念すべき最初の作戦は、新型機を使用して高高度からゼネラルリソースの基地に強襲をかけることに決定した。







△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	R-311
味方機	R-311（シンシア）、R-311（フィー）、R-311×4、R-351×4
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

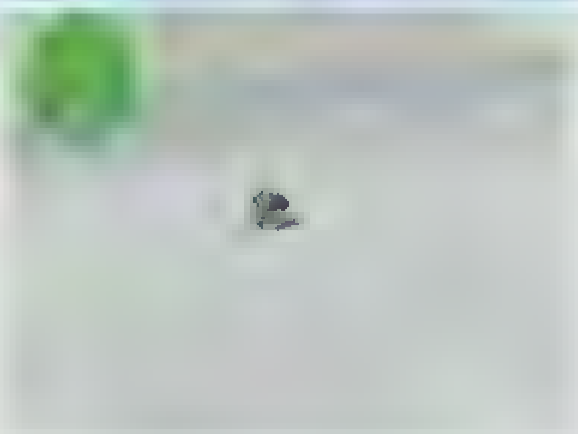
A 21以上撃墜
B 18~20撃墜
C 17以下撃墜
D シンシアの指示を無視

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	RF 12A2 <2	
第二次攻撃	F/A-32C×2　BASE×4	F A 32C <2　GUN×4　MSSL×2　OILTANK×3　RADARSITE×4
第三次攻撃		



ONE POINT ADVICE



シンシアの指示

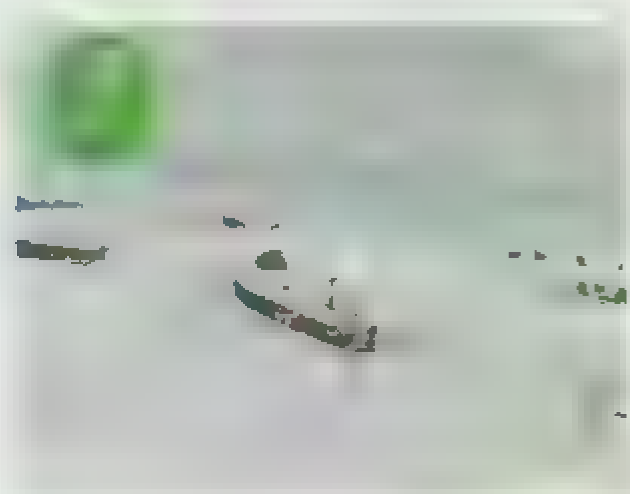
地上基地への作戦に入ると、上司であるシンシアから指令が届く。その指令を無視してしまうと達成度が下がってしまうので注意したい。またその指令にしたがってオイルタンクとレーダーサイトを一定数破壊することで、次の作戦が分岐する。どちらの作戦に進みたいかを考えて破壊数を調節しよう。そのとき機銃やミサイル砲台、敵機に撃墜されてしまっては意味がないので、邪魔なものがあったら破壊しておこう。

ミッション攻略

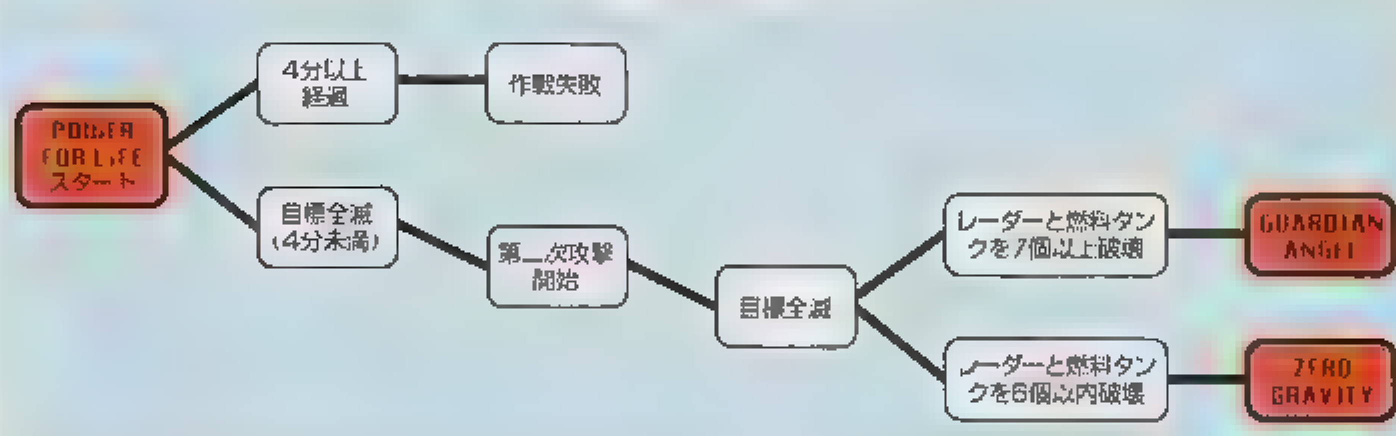
この作戦では高々度戦闘機を使用して、ゼネラルリソースに強襲をかける。第一次攻撃の目標は、ゼネラルリソースの高高度迎撃機RF-12A2を撃墜することだ。今回使用する機体R-311は極限までシンプルに設計された最新鋭機なので、急造のゼネラルリソースの戦闘機とはできが違う。簡単に敵機を撃墜できるだろう。ただし高度が高いため機動にはそれなりの制限を受ける。旋回中などでも速度を落とさないようにしないと失速してしまう。じゅうぶんに注意したい。

目標攻略

ゼネラルリソース空軍基地の機能を低下させるのが、今回の任務だ。そのため目標には基地施設も含まれている。ただしR-311は旋回能力や安定性が低く、対地攻撃には向いていないので一撃離脱の戦法を使用するなどして、基地上空にはあまり留まらないようにしよう。そうしないと基地から発射されたミサイルでダメージを受けてしまう。また目標以外の戦闘機も少数飛んでいるが、なるべく無視すると作戦を遂行しやすい。今回は自機の安全を最優先に考えよう。



戦闘行動分岐図

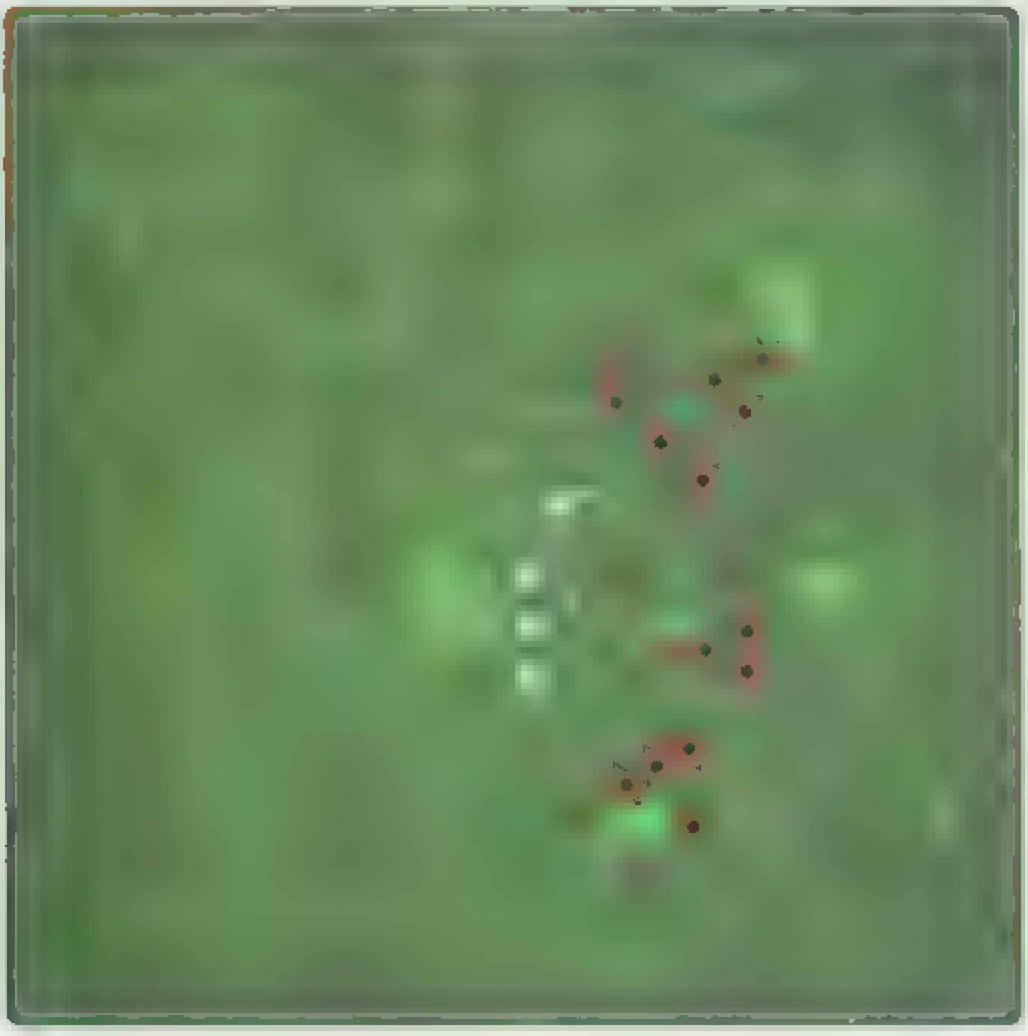


newcom inc.

40

シャトル帰還

ゼネラルリソース空軍基地への作戦は成功した。しかしニューコムのシャトルが帰還するタイミングを狙い、ゼネラルリソースが攻撃を仕掛けてくるという情報がもたらされた。プレイヤーらはシャトルを守るために宇宙開発基地へと向かう



△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	R-102、R-211
味方機	R-103（シンシア）、R-211（フィー）、R-808×1
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

評価早見表

- A 2分59秒以内に作戦終了
- B 3分～3分29秒以内に作戦終了
- C 3分30秒以上で作戦終了
- D 第二次攻撃に進んだ

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	F-22C×7	
第二次攻撃	F/A-32C×3、F/A-18I×3	
第三次攻撃		

作戦開始時には離陸の操作を行なわなければならないが、着陸に比べると簡単なので自分で操作したい。第一次攻撃として襲来してくるのは、戦闘機F-22Cだ。この戦闘機は性能的にもバランスがとれている機体なので、囲まれると少々やっかいだ。またこの戦闘機の迎撃にばかり気をとられていると、シャトルが撃墜されてしまう。シャトルの周りをゆっくりと旋回しつつ、近づいてくる敵機を撃墜しよう。腕に自信があるならば、こちらから敵機の集団の中に突撃していってもいい。

第二次攻撃の目標は、F/A-32CとF/A-18iの混成部隊だ。こちらの部隊は着陸したシャトルを攻撃するために第一次攻撃のF-22Cよりも対地攻撃に優れた機体によって構成されている。そのため空中戦では、先ほどよりも苦労はしないだろう。なお、この作戦の達成度は第一次攻撃を終了させた時間によって決定される。第二次攻撃に進んでしまうと達成度が大幅にさがってしまうので、上げたい場合には素早く第一次攻撃を終わらせよう。

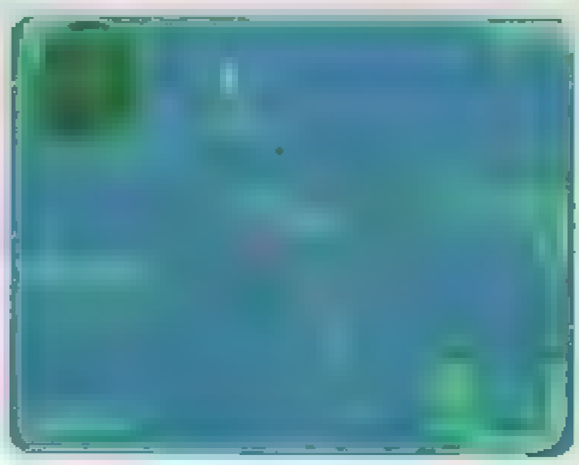




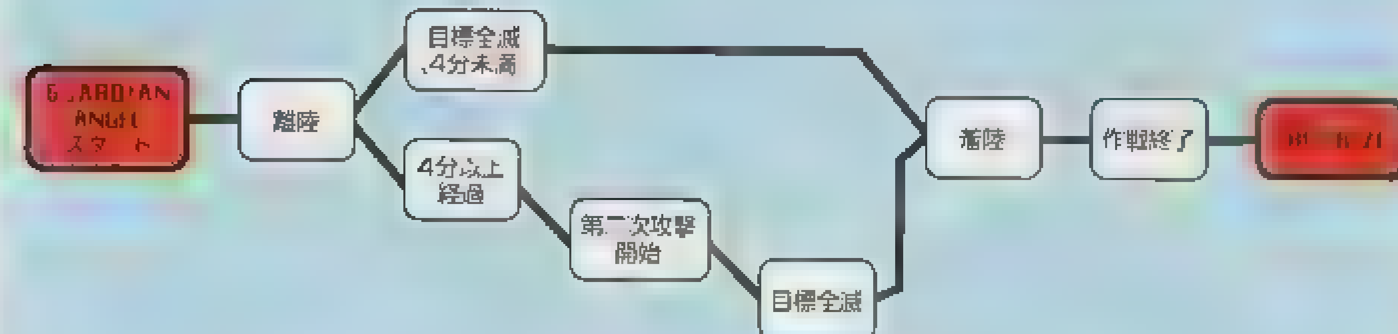
ONE POINT ADVICE

シャトルを護衛する

護衛対象であるシャトルは動きが鈍く、武装も積んでいない。そのため戦闘機に狙われると格好の獲物になってしまう。シャトルは敵機のミサイルを回避することもままならないので、敵機にミサイルを発射するタイミングを与えてはならない。最悪の時はシンシアに言われたように、シャトルの盾になるつもりで攻撃を防ごう。着陸までの4分を守りきればとりあえず第一次攻撃を切りぬけることができるぞ。



戦闘行動分岐図

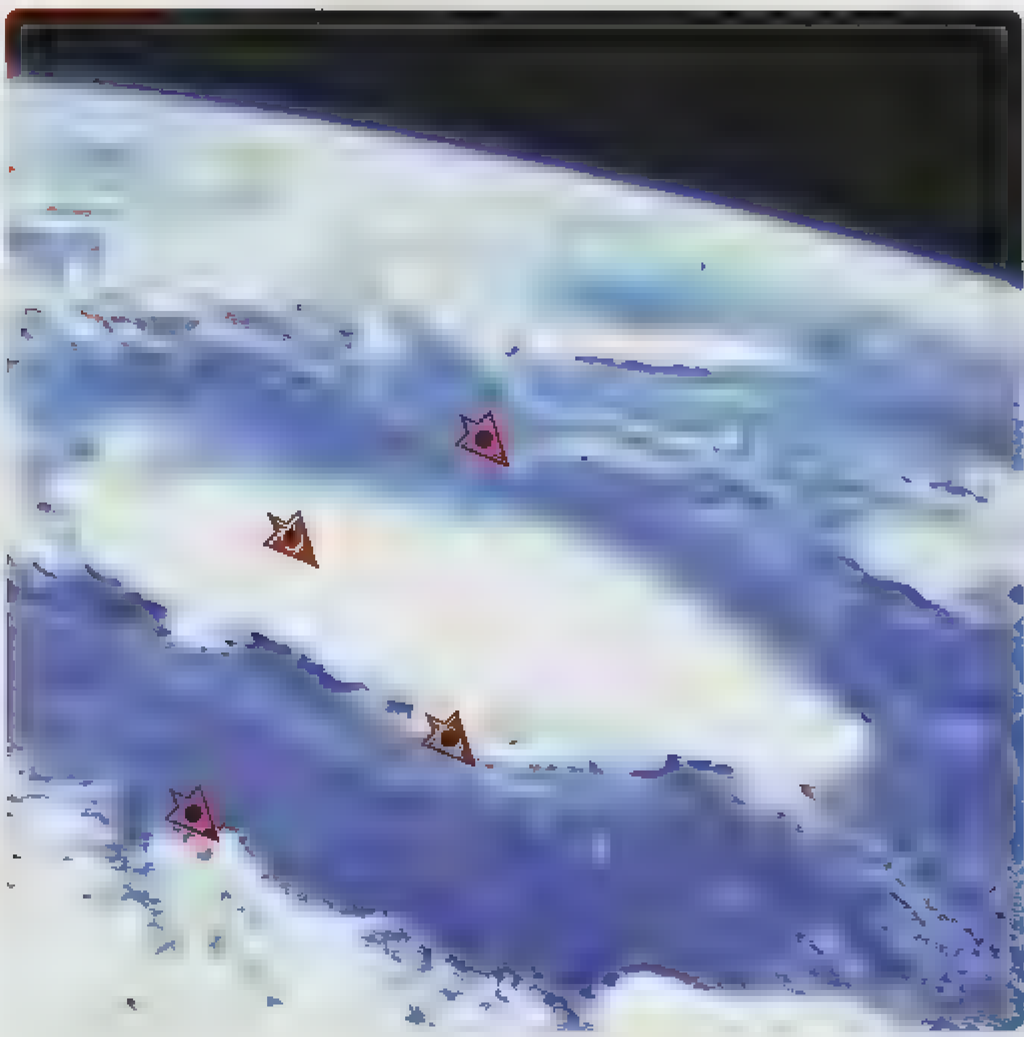


neucom inc.

41

大気[illegible]

シャトルが無事に帰還したことにより、貴重な研究データを持ちかえることができた。しかし衛星軌道上にゼネラルリソースのものと思われる軍事衛星が複数確認された。この危険性を考えたニューコム上層部はプレイヤーにその破壊を命じた



△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

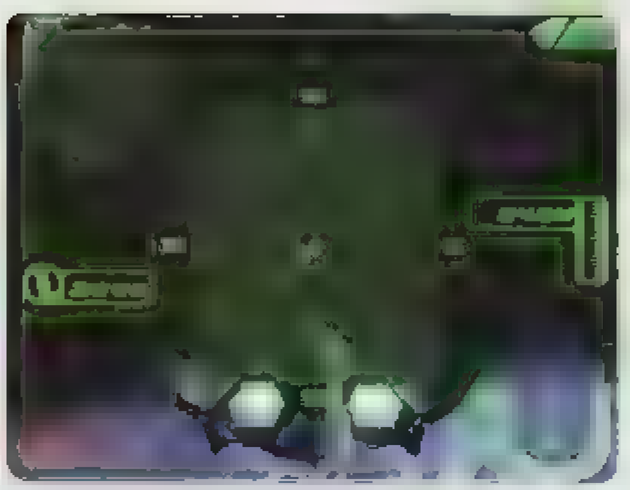
使用可能自機	R-352
味方機	
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A:2分30秒以内に目標全滅
B:2分31秒～2分54秒で目標全滅
C:3分以内で目標全滅

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	SATELLITE×4	
第二次攻撃		
第三次攻撃		

初の衛星軌道上での作戦である。衛星軌道上では通常の操作とは違った動きが要求されるので注意したい。まず慣性が働かないので、常にスロットルを開いていないと速度が落ちてしまう。また高度が下がりすぎると大気圏に落ちて燃えてしまうので気をつけよう。衛星軌道上では自機の位置を確認することが非常に困難なので、計器の表示に気を配り機体がどのような状態にあるのかを確かめておこう。上昇や下降によるループは自機の位置を大きく動かしてしまうので、避けたいところだ。



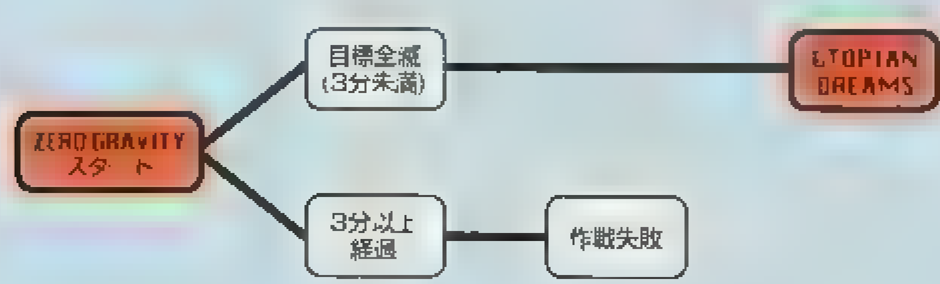
目標となる軍事衛星は、衛星軌道上に散開しているうえに時間制限がある。そのため一つの衛星を破壊したあとに素早く次の目標に向かう必要が出てくる。マップ画面をいつでも開いておくクセをつけて、自機と目標の位置を把握しもっとも近い衛星を攻撃できるようにしたい。また衛星自体はほとんど停止している状態なので、ロックオン後なら多少無理な位置から発射しても命中させることができるので覚えておこう





ゼネラルリソースの軍事衛星をすべて破壊すると、大気圏に突入することになる。これは着陸の動作と似ているが、難易度は高めだ。まず機体下部を地球に向け安定させる。次に大気との摩擦で燃え尽きないように進入角度を調節する。このとき画面上に進入角度の案内が表示されるので同調させるようにしよう。ここで機体が大きく傾いていたりすると失敗してしまうので注意したい。全体的に時間が短いので素早い操作を心がけよう。

戦闘行動分岐図



neucom inc.

MISSION 42

衛星回収作戦

ニューコムとゼネラルリソースの紛争は、もはや止めることができない規模にまで拡大していた。そんなときニューコムの偵察衛星が故障し、海上に落下したとの情報が入る。衛星の機密情報をゼネラルリソースから守るためプレイヤーらは出撃を命じられる。







△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	R-102、R-211
味方機	R-103（[illegible]）、R-211（フィー）、HYDROFOIL×4、SATELLITE×1
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

達成率早見表

A.24以上破壊
B.13〜23破壊
C.12以下破壊
D.味方第二陣の[illegible]発進

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	CARRIER×1、CONVOY×4	F-22C×2、XFA-36A×6、C-17B×2
第二次攻撃	HYDROFOIL×4、CONVOY×2	
第三次攻撃		



この作戦では、偵察衛星をセネラルリソースの艦艇に奪われないことが目的だ。そのため上空を飛んでいる敵機はできるかぎり無視しよう。もしも攻撃を仕掛けてくるのなら、旋回や上昇で振り切ることが大切だ。少しでも現場への到着が遅れてしまうと、偵察衛星は確実にセネラルリソースに奪われてしまうだろう。海面上空スレスレを飛行するなどしてロックオンされる危険性を避けつつ、爆撃任務に集中しよう

目標はセネラルリソースの艦艇である。艦艇は種類によってその速度が違うので、衛星にもっとも近くまた速度の速いものから撃沈する必要がある。第一次攻撃が開始されると、敵の艦艇が偵察衛星に近い場所まで侵攻してきている。そのため全速力で飛行して爆撃をしないと間に合わない。このマップで達成度を上げたい場合には、破壊数を上げることが必要だ。しかし稼ぎやすい艦艇が多数出現するので、偵察衛星を奪われないようにしていれば自然と達成度も上がっていくだろう

ONE POINT ADVICE

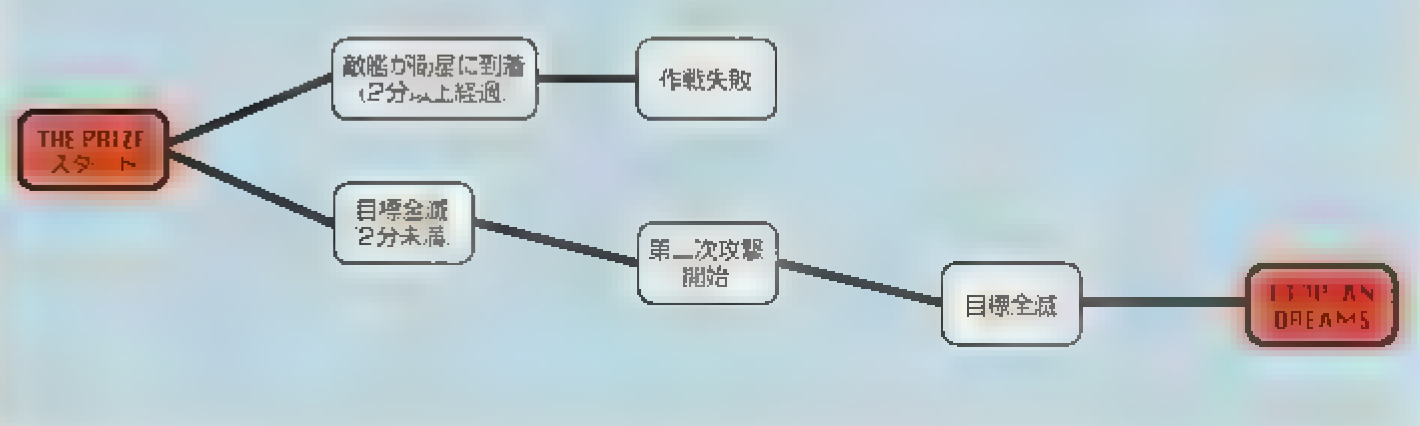


[illegible]の方法

ここでR-211を使用している場合には、投下型の爆弾、スプレッドボムを装備することができる。この爆弾にはロックオンとホーミングの機能はついていないが、威力が高く広範囲のものを破壊することができる。低空で投下すると爆風で自機までダメージを受けてしまうほどだ。また爆弾の飛行距離は自機の速度と高度に依存しており、進入角度によっても変化する。目標の移動先を狙って投下するようにすると命中率が高くなる



戦闘行動分岐図



neucom inc.

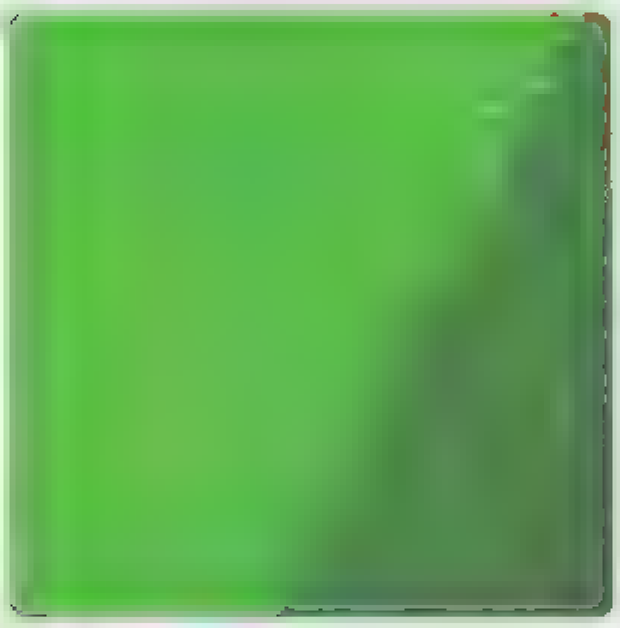
MISSION 43

夢と現実

ゼネラルリソースが自軍の空軍基地に航空兵力を集結させているとの情報が入った。シンシアは人間の電脳化実験に立候補したが却下され、その実験に反対するフィーはシンシアとの対立に悩む。そんな中彼らはゼネラルリソースを叩くため出撃する







△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　⬢地上の目標　⬡地上のその他の敵　□NON TARGET

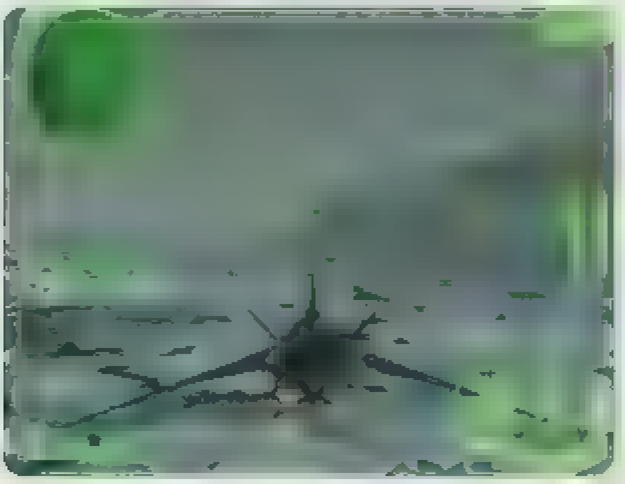
使用可能自機	R-103
味方機	R-103（シンシア）、R-103（フィー）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A.12以上破壊
B.9～11破壊
C.8以下破壊
D.レーダーに探知された

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	RADAR SITE×8	F-22C×4　F-15S/MT×2　GUN×4　MSSL×2
第二次攻撃		
第三次攻撃		

この作戦では敵基地のレーダーに補足されないことが第一の条件となる。そのためには低高度を飛行しなければならないが、陸地の上を飛ぶと山脈や丘などの起伏があるのでちょとしたミスで高度が上がってしまう。それを避けるためには海上を飛行するといい。海岸線に沿って低高度で飛行しつつ、レーダー画面に敵の基地が現われたらゆっくりと上昇して基地に接近。そのまま一気に攻め込んでしまおう。なお速度が早いとシンシアとフィーがついてこないので注意しよう。



今回の作戦からニューコムの最新鋭機R-103を使用できる。この機体はトップクラスの性能を持っているので、どんな作戦でもこなせるだろう。今回破壊しなければならい目標はレーダーサイトだ。その周囲には機銃やミサイル砲台などの施設も存在しているので、積極的に叩いておこう。また目標物は一つの場所にまとまっているので、機体をロールさせたまま横に旋回して、順番に破壊していくと効率的だ。このマップではレーダーに探知されてしまうとDランクになってしまうので注意しよう。



この作戦終了時にシンシアから、クーデター組織ウロボロスへの参加を求められる。理想のために自分の信じる道を行こうとするシンシアか、それとも昔からの同僚フィーとともにニューコムにのこるか。よく考えて決めたい。シンシアについていくと空中でスフィルナとのドッキングイベントがある。これは空中給油と似たような印象を受けるかもしれないが、どこに接近すればよいのかわからないため難易度は高めだ。



戦闘行動分岐図



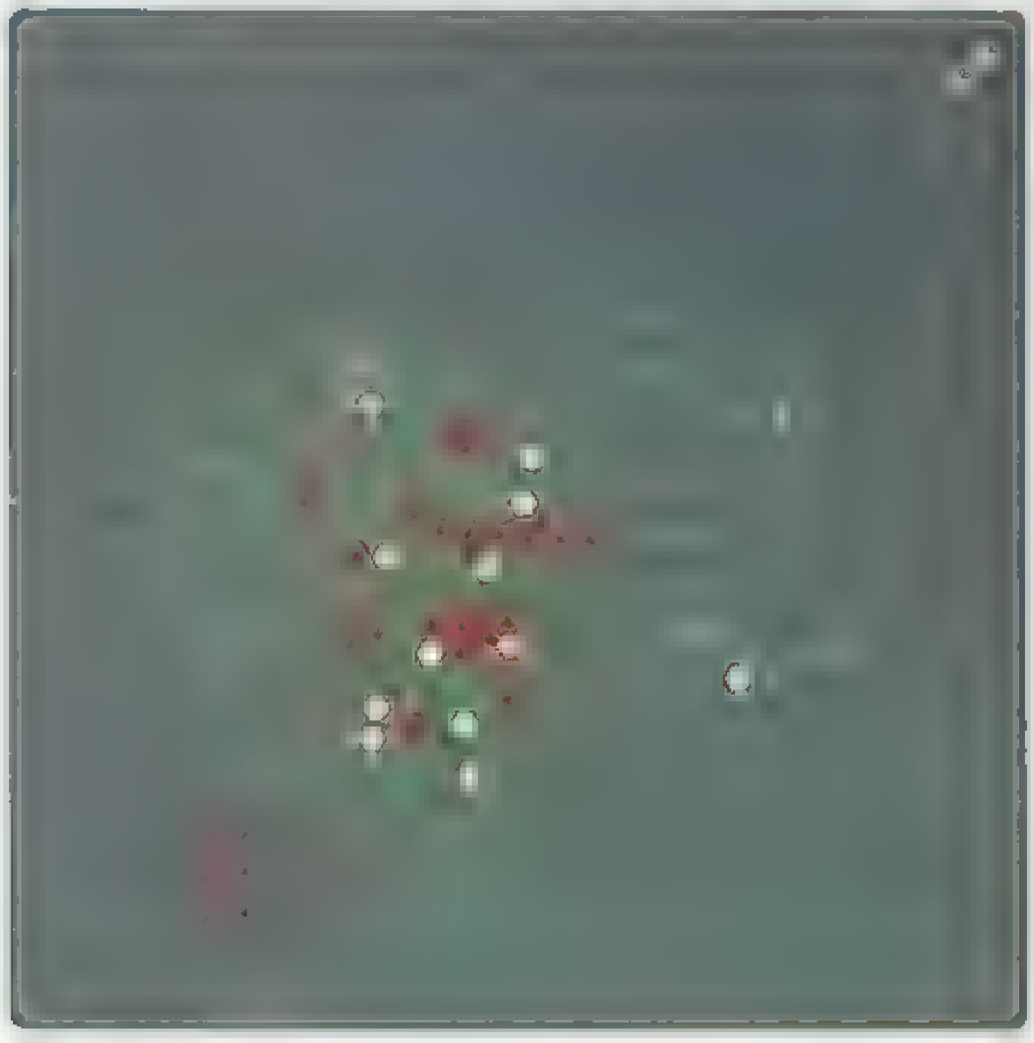
OUROBOROS

それぞれの真実

MISSION 44

シンシアに誘われるまま、クーデター組織ウロボロスに参加したフレイヤ。最初の作戦はシンシア、ティションとともに革命に必要な兵器のパイロットをUPEOから救出することだ。そしてそのパイロットとは、かつての同僚レナのことであった。





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	R-103
味方機	R-103 シンシア R-4053
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 31以上破壊

B 27〜30破壊

C 26以下破壊

敵機

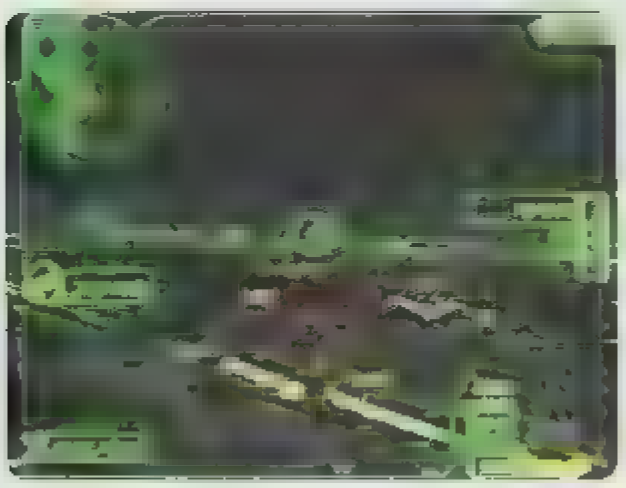
	目標	その他の敵
第一次攻撃	SU-37×4、R-101U×2、TANK×10	GUN×6、MSSL×4
第二次攻撃	SU-43×6、SU-37×2、BASE×2	TANK×4
第三次攻撃		

UPEO本部上空に乗り込んでの空中戦となる。そのため対空砲火もきつく油断していると撃墜されてしまうだろう。だが、ミサイル砲台とタンクにさえ先に破壊するように心がけておけば問題はない。第一次攻撃で出現する戦闘機はSu-37とR-101Uだ。これらの戦闘機はR-103に比べれば高い性能ではないので、一機づつ引き離して確実に撃墜してしまおう。ただし地上攻撃をしているときなどに後ろからミサイルを撃ちこまれないように、レーダー画面を見ることを覚えておこう。



第二次攻撃で目標となるのは、UPEOの戦闘機及び基地関係施設と車両だ。戦闘機はSu-43も出動してくるので油断はできない。また基地施設を破壊するために低空で進入すると、周りの建築物に衝突してしまうことがある。軽く接触するだけでも大きなダメージを受けてしまうので気をつけよう。またシンシアが安全に離陸できるように、空港周囲の敵機とタンクをあらかじめ排除しておくことが大切になる。一度離陸させてしまえば安全なので、そのあとは敵機の撃墜に全力をあげよう。





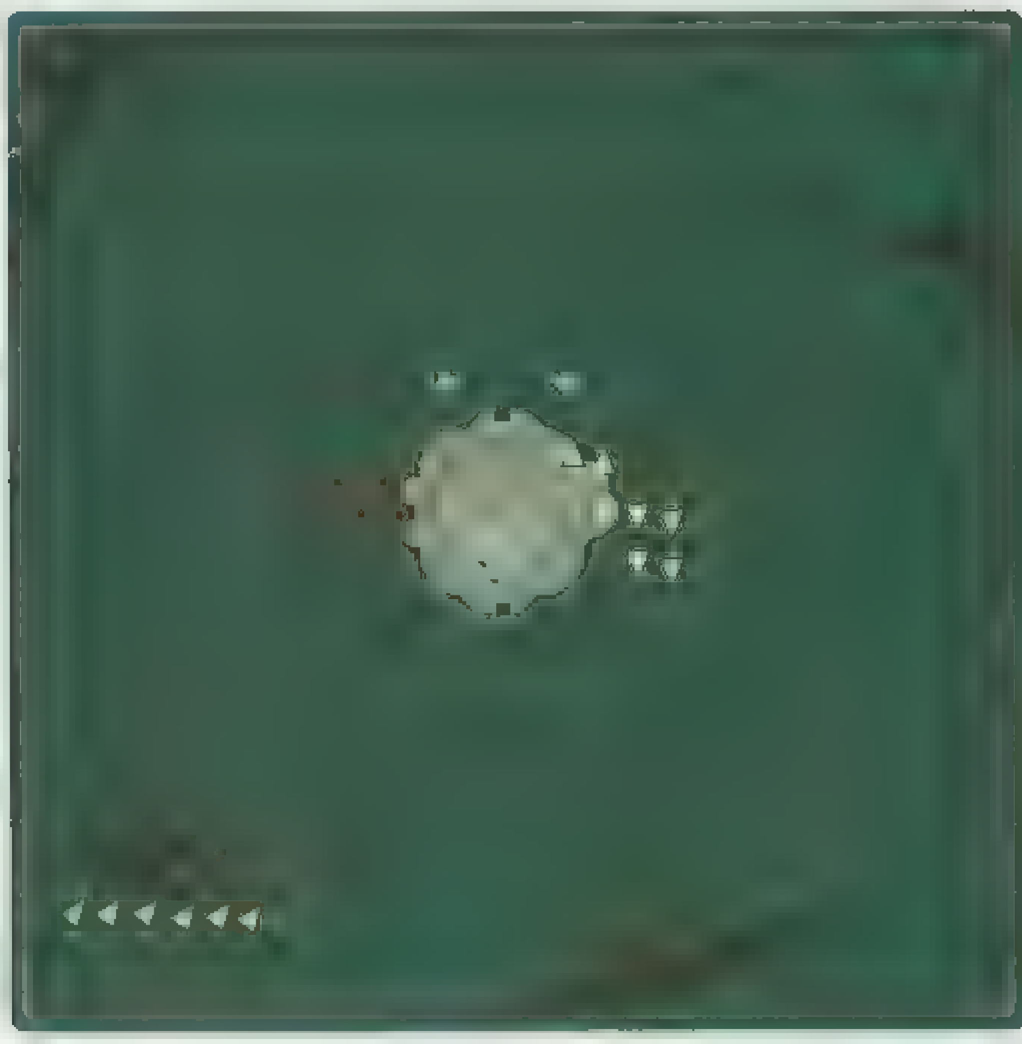
タンクはゆっくりとだが移動している。そのためミサイルを発射しても命中しないことがあり、こちらがダメージを受けてしまう場合がある。それを防ぐためには、タンクのが進行している後方から接近し、追尾するようにミサイルを発射するといい。またタンクからは強力なミサイルが発射されるので、タンクの上空を通過することはなるべく避けよう。死角さえ選べば、タンクで破壊数を簡単に稼げるようになる。

戦闘行動分岐図



MISSION 45

レナをUPEOから救出することに成功したシンシアとプレイヤー。そこでシンシアは自分の理想とはかけ離れたディジョンの計画を知る。そのことに絶望したシンシアはプレイヤーとともにウロボロスから離れ、スフィルナへと攻撃を仕掛ける



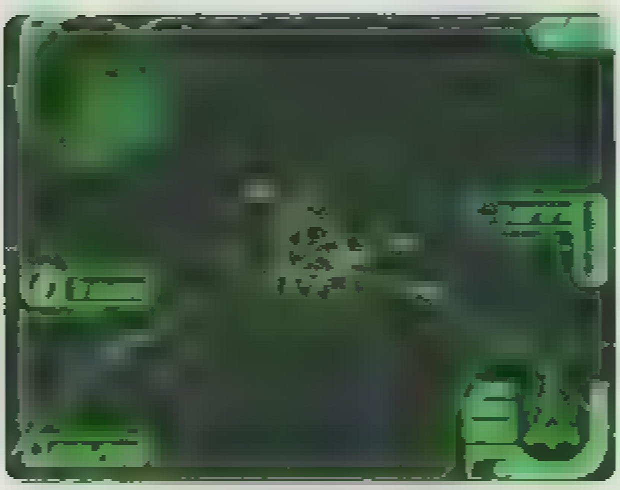
自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

使用可能自機	R-103
味方機	R-103、シンシア
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 23以上破壊
B 16～22破壊
C 15以下破壊

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	S.WARSHIP×3、CARRIER×1	XFA-36A×8
第二次攻撃	L-4053	R-103×6
第三次攻撃	L-4054 ディジョン	



第一次攻撃の目標はゼネラルリソースの艦隊だ。だがその周りにはゼネラルリソースの護衛機が多数飛行しているので、先に叩いておこう。護衛機であるXFA-36Aは手ごわい相手だが、囲まれないようにすれば問題にならない。しかし空中戦を艦隊の上空で行なってしまうと、艦隊からの攻撃を受けてしまうのでなるべく離れた空域に誘導したい。護衛機を片付けたあとは艦隊への攻撃だ。低空で進入するか、高空から急降下で狙うか、どちらの場合でもミサイル発射後は回避行動をとろう。

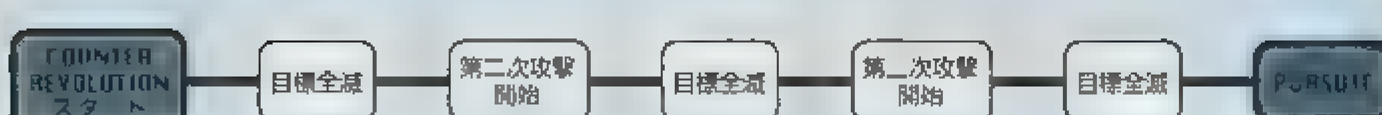
第二次攻撃の目標は、空中空母スフィルナだ。スフィルナの周囲にはたくさんの護衛戦闘機が飛んでいるので、突撃すると少なくないダメージを受けてしまうだろう。ここはスフィルナから離れた場所に誘導して片付けたい。スフィルナはロックオン距離が長いので、ポイントにむかってミサイルを発射したらすばやく回避行動をとろう。さもないと向こうから発射されたミサイルが先にこちらに命中してしまうぞ。自機の速度がじゅうぶんに速ければ、ミサイルも簡単には追いつけない。





第三次攻撃の目標は、ディジョンの搭乗するオーロラだ。この機体は耐久力が高いのでミサイルを何発も命中させる必要がある。また垂直上昇から機体をひねっての急降下など、思いもよらぬ機動で自機の背後に回り込もうとする。オーロラの背後からどうしても狙えない場合は正面同士ですれ違うときを利用して、ミサイルを全弾叩きこみたい。そのときディジョン機が自機の中央に位置していると、ミサイルが命中する確率が高くなる。

戦闘行動分岐図



OUROBOROS

MISSION 46

ナイトレーベン追撃

ニューコムの海上移動都市メガフロートは、ナイトレーベンの一撃によって破壊された。しかしターデター軍の中枢である空中空母スフィルナと、ディジョン機オーロラは、フレイヤーとシンシアの手によって破壊された。彼らは逃げたナイトレーベンの追撃に移る





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	R-103
味方機	R-103（シンシア）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 2分59秒以内に作戦終了
B 3分～3分59秒以内に作戦終了
C 4分以上で作戦終了

	目標	その他の敵
第一次攻撃	X-49（レナ）	
第二次攻撃		
第三次攻撃		

ジオフロントの内部に逃げ込んだナイトレーベンを追撃する。しかしナイトレーベンは機動性能が非常に高いので、背後をとることは難しい。また油断しているとすぐに背後をとられ、レーザーによってダメージを受けてしまう。レーザーは威力が大きいので、近距離から命中させられると、無視できないほどのダメージになる。旋回を多用しつつナイトレーベンの背後をとるか、真正面からの接近などのチャンスをじっとまって、すきがあったらミサイルを素早く全弾発射しよう

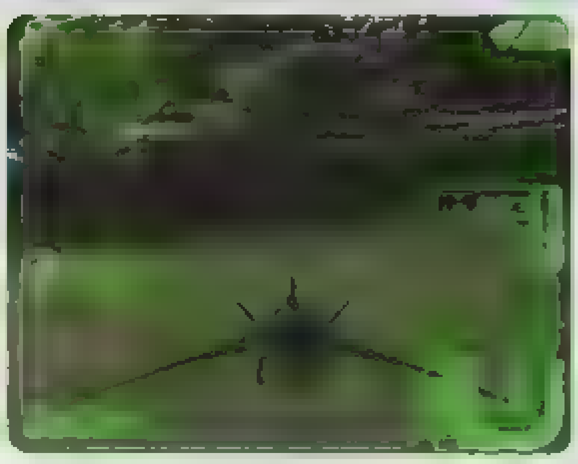


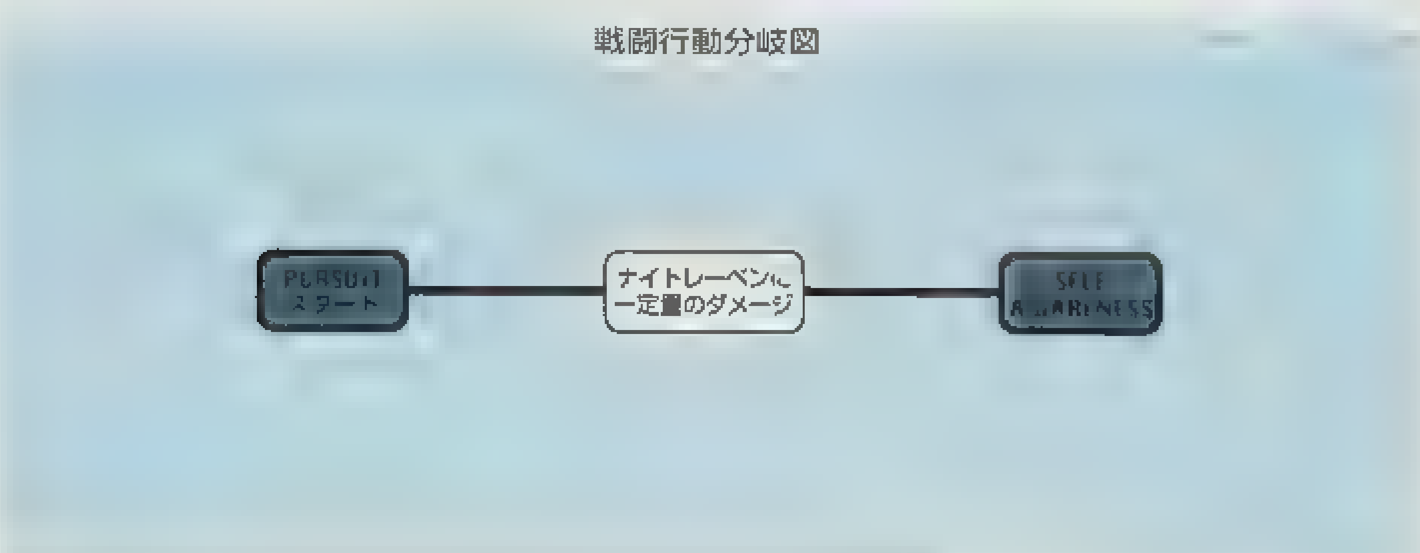
ここでの敵機はナイトレーベン一機のため、達成度を上げるためには素早くダメージを与え得る必要がある。ナイトレーベンダメ[illegible]ジを与えたい場合には、こちらの速度を最大にしてナイトレーベンとの距離を一気に開け、ナイトレーベンが追尾してくることをレーダー画面で確認したあと、横への急旋回をおこない真正面からミサイルを叩きこもう。お互いの周囲をグルグルと回っているだけでは、いつまでたってもダメージを与えることはできないだろう。



ジオフロントでの

ジオフロントの内部は天井があるため、戦闘機を自由に飛ばすことができない。とくに上昇や下降を行なうと、天井や地表に激突してしまう可能性が高くなる。攻撃に移るときや、敵の攻撃を回避するときも、機体をロールさせてからの急旋回を基本とした回避行動をとろう。また地面すれすれを高速で飛行することによって、敵機の追撃を振り切れる場合があるので試してみよう。





サイモン再び

MISSION 47

ジオフロント内部から脱出し、ふたたび地上に姿を現したナイトレーベン。シンシアとプレイヤーは追撃にかかるが、ナイトレーベンに対して決定的なダメージを与えることはできなかった。シンシアがいらだつ中、ニューコムのサイモンから通信が入る





自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

使用可能自機	R-103
味方機	R-103（シンシア）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 5分29秒以内に作戦終了
B 6分30秒～6分59秒で作戦終了
C 7分以上で作戦終了

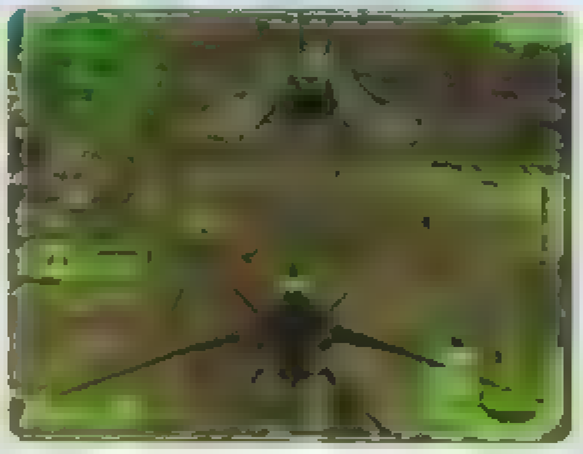
敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	X-49（レナ）	GLN×10　MSSL×10
第二次攻撃	AEON GEN×10	
第三次攻撃		

ナイトレーベンは都市のイーオン・ジェネレーターによって、驚異的な機動力を得ていることが判明した。そのため第一次攻撃の目標は、都市にあるすべてのイーオン・ジェネレーターとなる。しかしイーオン・ジェネレーターは、頑強な壁によって保護されているので、壁の隙間からミサイルを撃ちこむか、上空から急降下しての攻撃でしか破壊できない。またイーオン・ジェネレーターは都市の全域に分散して建設されているので、効率的なコースを考えて攻撃をしよう。

イーオン・ジェネレーターのを攻撃していると、背後からナイトレーベンがレーザーで攻撃を仕掛けてくる。この時点でのナイトレーベンの機動性は自機を上回っているので、振り切るのは容易ではない。そういう場合には大きく旋回して違う目標に向かうか、ナイトレーベンが追尾してこれないような低空コースを取るようにしよう。そのときビルの隙間を通過したりするのも効果的だ。ただしこの時点でナイトレーベンを攻撃してもダメージは与えられないことを忘れないようにしたい







地上砲台

イーオン・ジェネレーターの周囲には、多数の機銃とミサイル砲台が設置されている。これらは自機が接近すると確実に攻撃を仕掛けてくるので、余裕があったら破壊しておきたい。しかし優先するべき目標はあくまでイーオン・ジェネレーターなので、これに対するミサイルの発射タイミングが狂わないようにしたい。また機銃よりはミサイル砲台を優先的に破壊するようにしよう。

戦闘行動分岐図



クーデターの声明

シンシアの誘いを断り、ニューコムに残ったプレイヤー。そしてシンシアは堕落したということで処理された。ニューコムの上層部はゼネラルリソースとの決着をつけるまえにクーデター組織ウロボロスを叩くことを決定。フィーとプレイヤーは出撃をする





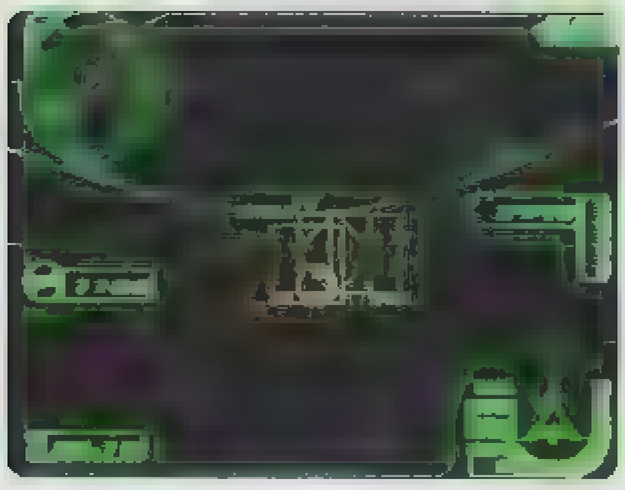
自機と味方　空中の目標　空中その他の敵　地上の目標　地上のその他の敵　NON TARGET

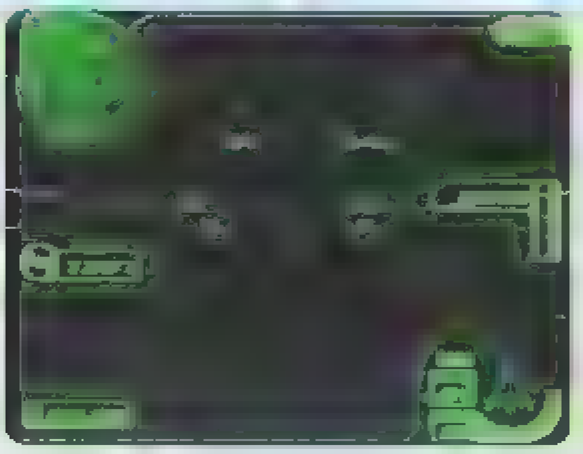
使用可能自機	R-103
味方機	R-103（フィー）
攻撃不可能機	R-103（シンシア）
非攻撃対象機	

A:17以上破壊
B:9～16破壊
C:8以下破壊
D:スフィルナへのダメージが大きい

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	XFA-36A×6	Su-37×10
第二次攻撃	U-4053	R-103×2　Su-43×2
第三次攻撃		





シンシア

この作戦では攻撃できない敵として、シンシアの搭乗するR-103が出現する。この機体はロックオンすることができないので、無視してしまおう。この作戦の達成度は破壊数によって決定される。より高い達成度を望む場合には、スフィルナに大きなダメージを与えることはもちろん、第一次攻撃で現われる敵機をすべて全滅させることも要求される。しかしR-103ならばこの条件を達成するのも難しくはないはずだ。頑張ろう。

まずはウロボロス軍の戦闘機を撃墜することが任務だ。目標となるXFA-36Aは6機と少ないが、その他の敵であるSu-37は10機と多めだ。まずは目標となる敵機を優先的に撃墜していこう。このときSu-37が乱入してきて混戦になった場合には、一回離脱して機体をたて直す余裕が欲しい。なぜなら混戦になると敵ミサイルの回避行動が遅れがちになり、どうしてもダメージを受けてしまうからだ。第二次攻撃ではスフィルナと対決しなければならない。ダメージは極力押さえよう。

第二次攻撃の目標となるスフィルナの周囲には、護衛の戦闘機隊が飛んでいる。いつもならばまずは護衛の戦闘機隊を片付けてから、スフィルナを攻撃するところだが、今回は直接スフィルナを攻撃してみよう。なぜならある一定の時間内にスフィルナに与えたダメージの量によって、このあとの作戦が分岐するからだ。一つでも多くの作戦を遊んで見たい場合には、スフィルナに対して短時間で多くのダメージを与えるように心がけよう。



戦闘行動分岐図

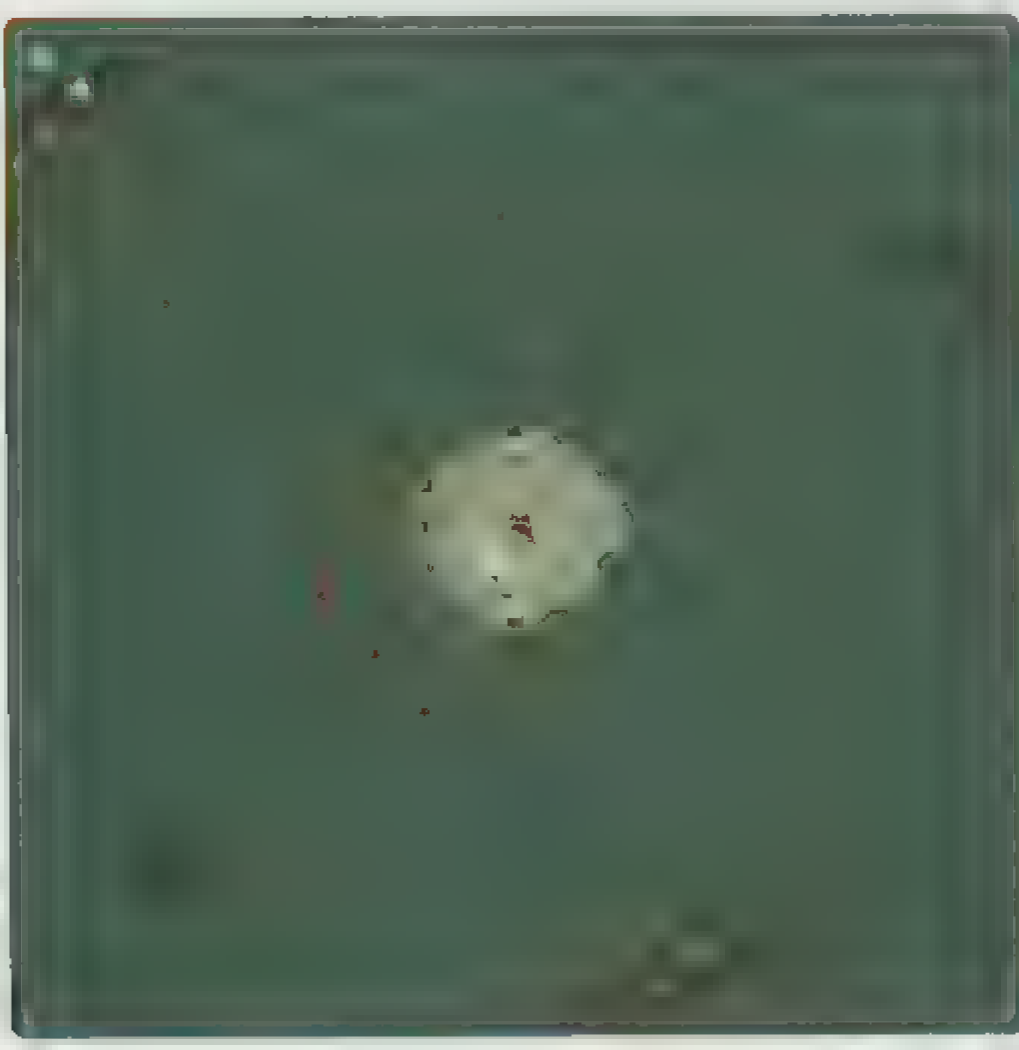


無言のシンシア

MISSION 49

空中空母スフィルナに対して攻撃を仕掛けていたフィーは、護衛の戦闘機隊の中に姉のシンシアの乗った機を見つける。
　ニューコムの首脳陣は傷を負ったスフィルナを追跡し、完全に破壊することを命令。フィーとプレイヤーはスフィルナのあとを追う。





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	R-103
味方機	R-103、フィー
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A：3分59秒以内に作戦終了
B：4分～5分59秒以内に作戦終了
C：6分以上で作戦終了

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	JI-4053	
第二次攻撃	XFA-36A×1、Su-43×3	
第三次攻撃	R-103　シンシア	

第一次攻撃では、スフィルナー機しか出現しないので、集中砲火を浴びせよう。ただしこのあとのことを考えて、くれぐれも自機にダメージを受けないようにしたい。またこの作戦ではスフィルナを撃墜することはできない。ある一定のダメージを与えることで、第一次攻撃は終了となる。最大速度で接近しつつロックオン、そしてミサイルを全弾発射したあとには、急旋回でスフィルナから離脱するという、いつものセオリーを守っていればノーダメージでいけるだろう。

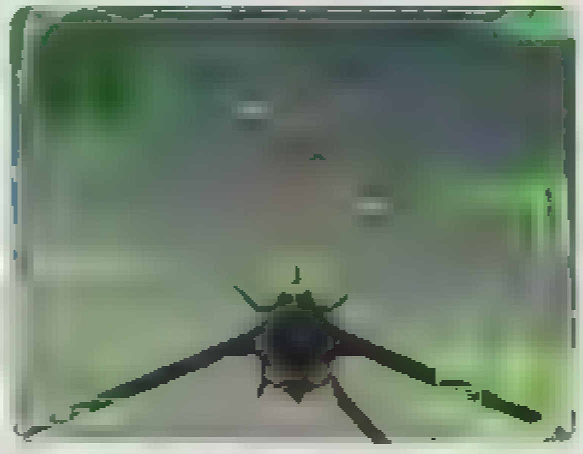


ONE POINT ADVICE

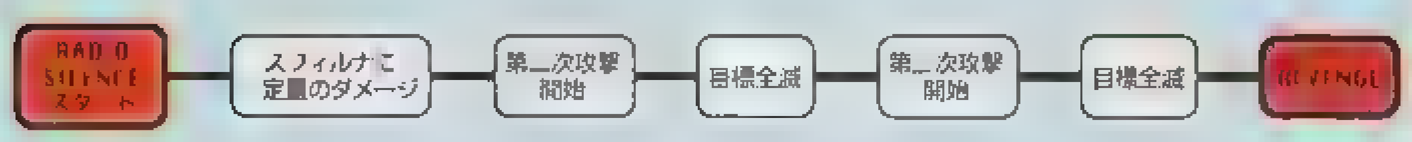
スフィルナの護衛に出現する敵機は、他の作戦の護衛の数に比べると少数だ。この数ならば囲まれて攻撃されても回避できるので、敵機の中心に自機を置いて手当たり次第に撃墜してしまおう。目標切り替えを利用することで、自機の近くを無防備に飛んでいる敵機をロックオンできれば、さらに簡単に破壊できる。ただし夢中になりすぎて海面と接触しないように気をつけよう。

第二次攻撃の戦闘機隊を全滅させると、第三次攻撃へと移行する。このときの目標はR-103に搭乗したシンシアだ。以前は一緒に戦った仲間、そしてフィオナの姉。しかし今のシンシアはクーデター組織ウロボロスの一員であり、こちらに攻撃を仕掛けてきている。シンシアは背後について的確なミサイル攻撃を行なってくる。攻撃しなければこちらが撃墜されてしまうので、涙をのんで破壊しよう。一度背後をとってしまえば、ミサイルを連射することで比較的簡単に撃墜できるだろう。





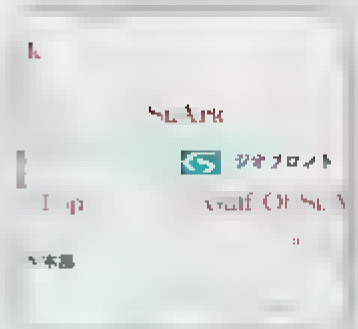
戦闘行動分岐図



510

フィーの決意

シンシアを失ったフィーは、姉を葬ったウロボロスとディジョンに対して復しゅう心を燃やす。度重なるダメージを与えたにもかかわらず、まだ落ちないスフィルナを今度こそ撃墜するためにプレイヤーとフィーはその後を追う





△自機と味方 ▲空中の目標 △空中その他の敵 ●地上の目標 ○地上のその他の敵 □NON TARGET

使用可能自機	R-103
味方機	R-103、フィー
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

A 11以上破壊
B 3~10破壊
C 2以下破壊

敵機

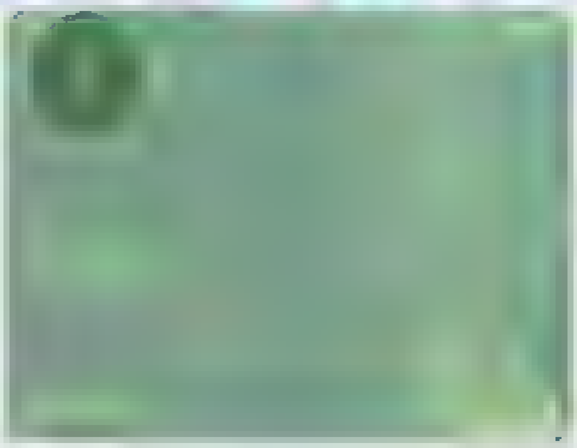
	目標	その他の敵
第一次攻撃	L-4053	XFA-36A×6、R-103×2、Su-43×2
第二次攻撃		
第三次攻撃		

スフィルナの周囲には、再び多くの敵機が出現しているので、先にこれらの敵機を撃墜してしまおう。ただスフィルナの周囲で空中戦を行なうと、照準がスフィルナに合ってしまい、せっかく敵機の背後をとっても攻撃のチャンスを逃してしまう場合がある。できるだけスフィルナの周囲から敵機を引き剥がして戦いたい。またどうしてもスフィルナの周囲から離れない敵がいる場合には、その敵機を照準の真正面にすえて最大速度で突っ込みつつミサイルで攻撃して撃墜してみよう。



護衛の戦闘機隊さえ撃墜してしまえば、スフィルナを落とすのは比較的楽だ。遠くから照準を合わせてロックオンし、ミサイルを発射したら素早い旋回して離れる。スフィルナのターゲットは通常ミサイルを4発撃ちこめば破壊することができるので、これを4回繰り返せば撃墜することができる。ただしあせって近づいてしまうと、機銃のミサイルの餌食となってしまう。とくに護衛戦闘機隊との戦闘でダメージを負っている場合には、慎重に攻撃だ。

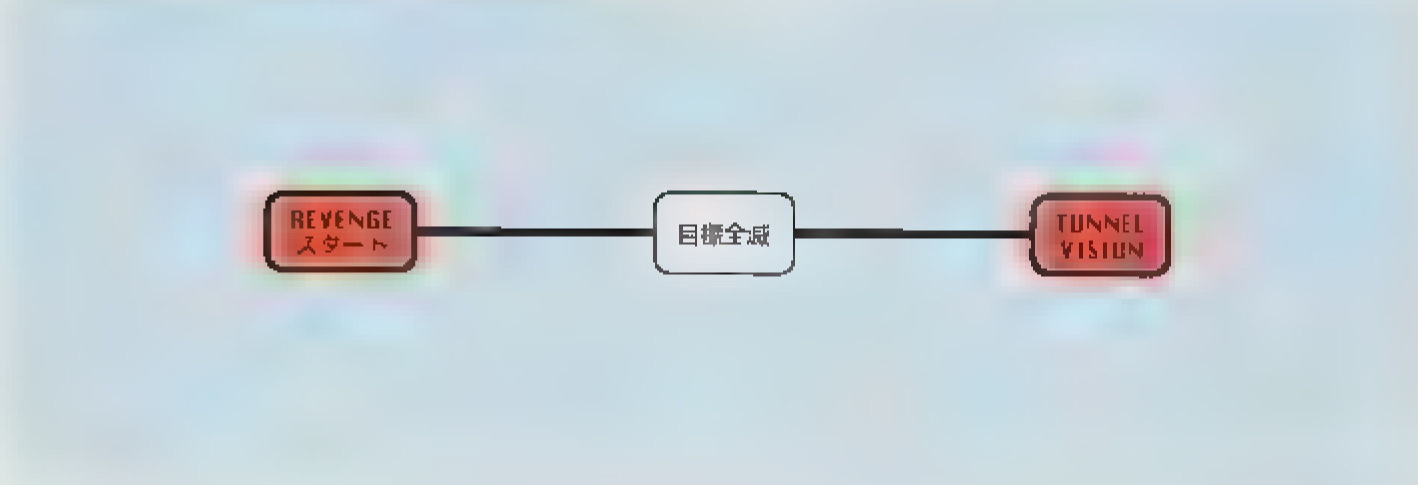




スフィルナ

護衛の戦闘機隊はこちらが近づくまで、スフィルナの周囲をゆっくりと旋回している。そのためロックオンすることは比較的簡単だが、ミサイルを発射したとたん回避行動に入る。当てるミサイルは一発でいいので、できるだけ多くのミサイルを叩きこもう。この作戦は破壊数によって達成度が決定されるので、スフィルナの前に他の敵機をすべて撃墜しよう。時間制限はないので、慎重にいっても大丈夫だ。

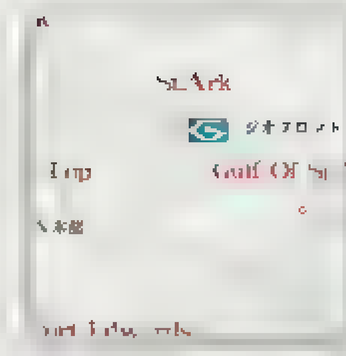
戦闘行動分岐図

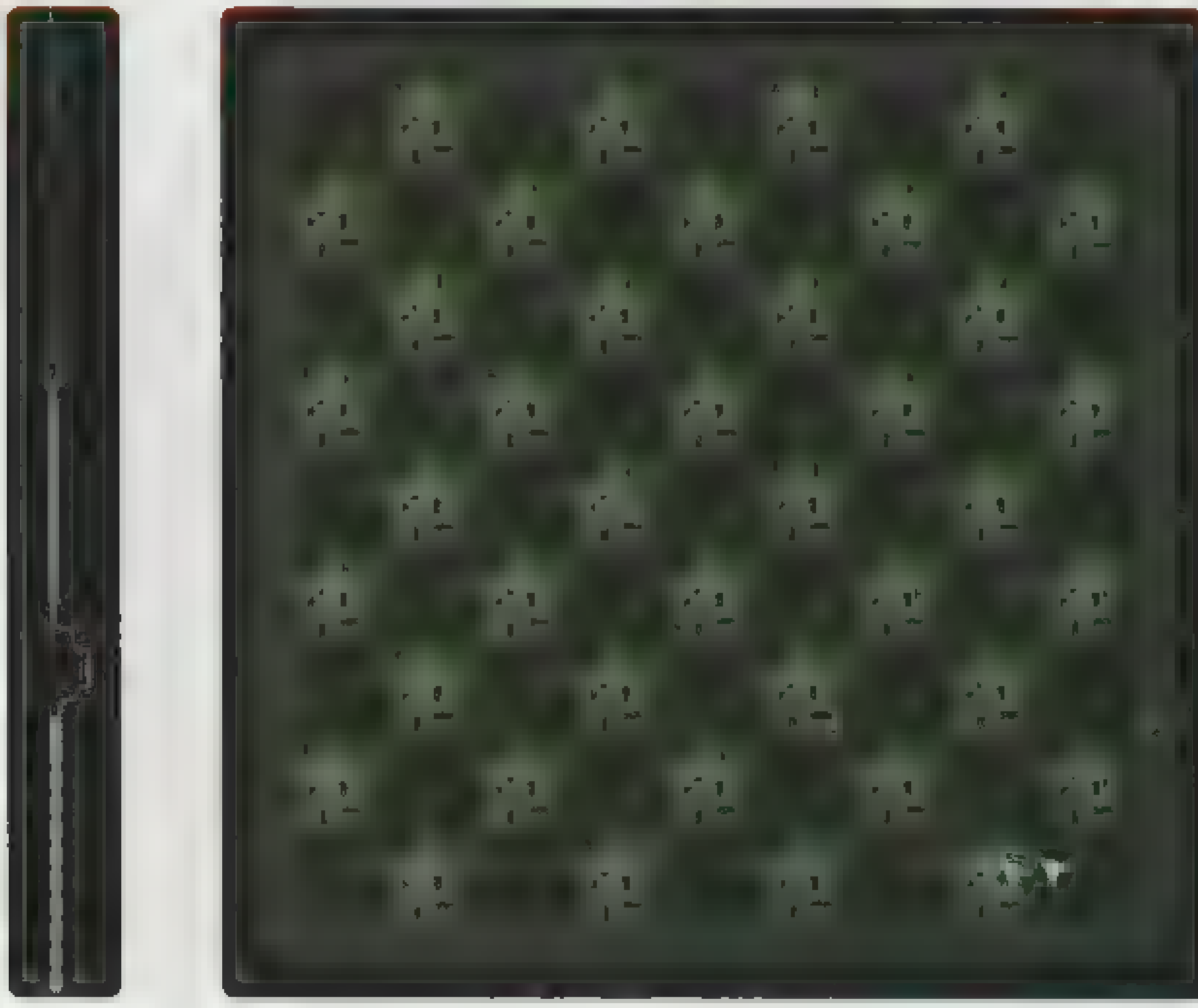


MISSION 51 52

ジオフロント・パス
悪夢の最後に

ついにスフィルナは撃墜された。しかしそのスフィルナから2機の戦闘機が脱出するのが確認された。どうやら脱出したのはディジョンとレナらしい。これ以上の悪夢を繰り返さないためにフィーとプレイヤーはその後を追う





△自機と味方　▲空中の目標　△空中その他の敵　●地上の目標　○地上のその他の敵　□NON TARGET

使用可能自機	R-103
味方機	R-103（フィー）
攻撃不可能機	
非攻撃対象機	

MISSION51
- A 3分59秒以内に作戦終了
- B 4分～5分29秒以内に作戦終了
- C 5分30秒以上で作戦終了

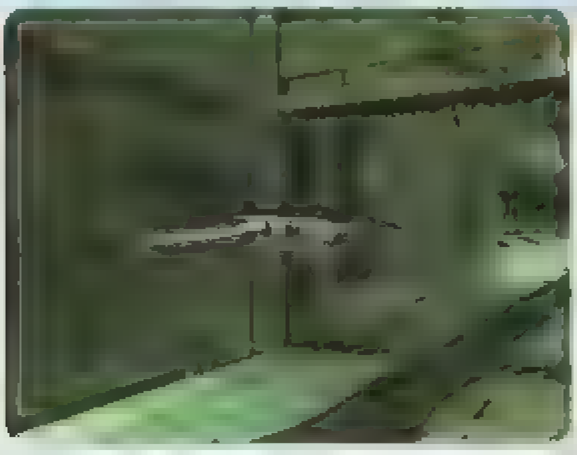
MISSION52
- A 8分59秒以内に作戦終了
- B 9分～11分59秒以内に作戦終了
- C 12分以上で作戦終了

敵機

	目標	その他の敵
第一次攻撃	X-49（レナ）　JI-4054（ディジョン）	
第二次攻撃		
第三次攻撃		



ナイトレーベンは、イーオン・ジェネレーターによって強化されている。そのためイーオン・ジェネレーターにハッキングし、そのパワーを低下させることになった。ハッキングの時間は30秒しかないので、攻撃はその時間に集中して行おう。ハッキングの前からナイトレーベンの背後をとるように飛行することで、ハッキングが開始されたとたんに攻撃を仕掛けることができる。ハッキングのタイミングを計って、効果的にダメージを与えるような飛行パターンを練り上げておこう



ジオフロントの通路は入り組んでおり、少しの操縦ミスであっという間に墜落してしまう。ここでは攻撃してくるものはないが、閉じる扉や横からの突風が自機の行く手を阻む。とくに後半の入り組んだ地形は難易度が高い。自機の速度を調整しつつ、ヨーとロールを駆使して通過しよう。この作戦で達成度を上げるためには、通過時間を短くする必要がある。その場合は無理せず直線などスピードが出せる部分でタイムを短縮するようにしたい。

ナイトレーベンを撃墜したあとは、いよいよディジョンとの空中戦だ。ディジョン機はナイトレーベンに劣らない性能を持っているので、背後をとるのは大変だ。しかし正面攻撃を多用することで効率よくダメージを与えることができる。またディジョン機はミサイルを発射してくるが、一発づつしか撃ってこないので横への急旋回などで回避しよう。背後につかれたときはエアブレーキで自機の速度を失速寸前まで落として、ディジョン機に自機を追い抜かせたりするのも有効だ。



戦闘行動分岐図



今だから語れる開発秘話

『エースコンバット3』の発売から数ヶ月が経過した。ゲーム誌などの記事では「エースコンバット3」はストーリー重視で前作から大きくイメージチェンジ、という見出しが踊る。果たして『エース3』の生みの親である開発チームはこれらの周囲の反応をどう感じているのか、今だからこそ語れる開発者たちの思いに迫る。



インタビュー記事などでかならずといっていいほど「どうして前作からこんなに変えてしまったの」という質問が出ているようですね。開発チームとしてはこれらの反応をどういう風に感じていらっしゃるのでしょうか。当方としては「変わった変わった」と書かれることに、皆さんが遺憾に感じていらっしゃるのかもしれないと思ったのですが。

「3」を制作するにあたり、まず「パイロットの気分を味わってもらおう」という基本コンセプトを押さえておけば、その他の要素はもっと変更してもいいな、という思いはあったんです。エースコンバットをもっと幅広いユーザー層に遊んでもらえるような内容にするにはどうしたらいいか、ということを話し合った結果、ストーリーやドラマを盛り込むことでより多くの人、たとえばこれまでシューティングゲームを敬遠してきた人などにも感情移入してもらえるのではないかという結論に達しまして、今回のような形が出来あがったわけです。

比べて初めてわかるのでなく 3 は変わった、新しくなったと思わせるものを打ち出したかった

岩崎　これまでのシリーズはどちらかというと硬派な、人間臭さを排除したような作りでしたが、世界観を打ちたて、ストーリーあり、アニメーションありで新要素をいろいろ盛り込んだ結果、「2」からがらっと変わったというイメージを周囲の方がもたれたのでしょう。そういう意味では「前作からイメージチェンジしてストーリー重視」という声は、遺憾どころかむしろ歓迎です。こちらとしては「前作から何も変わっていない」という声が上がる方が怖かったくらいですから。

小也　ハードは変わってないのに「2」よりすごいモノを考えなきゃ、「2」を超えなければならないという思いの方が強かったですね。

ユーザーの皆さんからの反響はどうでしたか。

岩崎　「2」からのユーザーの皆さんの中には「あまり変えないでほしかった」という声も確かにありました。ですが、新しく「3」から始めたユーザーの方からは「ストーリーがあってよかった」という声を聞きます。意見としては賛否両論でしょうか。あと、ストーリーに関しては最後の結末をみたユーザーの方から、怒りの声が上がったりしていました。「俺はブタか！」ってね。（笑）結末で怒れるほど感情移入してもらえたわけです。

小也　あの結末はスタッフ内でも賛否両論があったんですよ。

内永　サイバーパンクをテーマにした作りだったので結末としてはああいう形になったわけですが。

小也　制作開始時の会議の時、果たしてタイトルを『エースコンバット3』にしていいものか、別タイトルにした方がいいのではという意見もあったんですけどね。

前作のイメージを壊して新しいものを作りたかったと？

岩崎　前作のイメージを壊すというよりは、前作のシステムをもっと幅広い層に受け入れてもらいたい、そのためのイメージチェンジという考えです。『3』から遊び始めたユーザーに面白いと言ってもらいたいのと同時に、前作からのユーザーが遊んでも「これはこれで面白い」と納得してもらいたい。ユーザーの間口をもっと広げたいけど、かといって前作までのファンを見捨てるようなこともしたくない、それが正直、今回一番悩んだ点なんです。

幅広い層に遊んでもらうというのがすべての根底にあるのですね。各担当の皆さんも前作の持ち味を殺さずイメージチェンジを図るために苦心されたことがありますか？

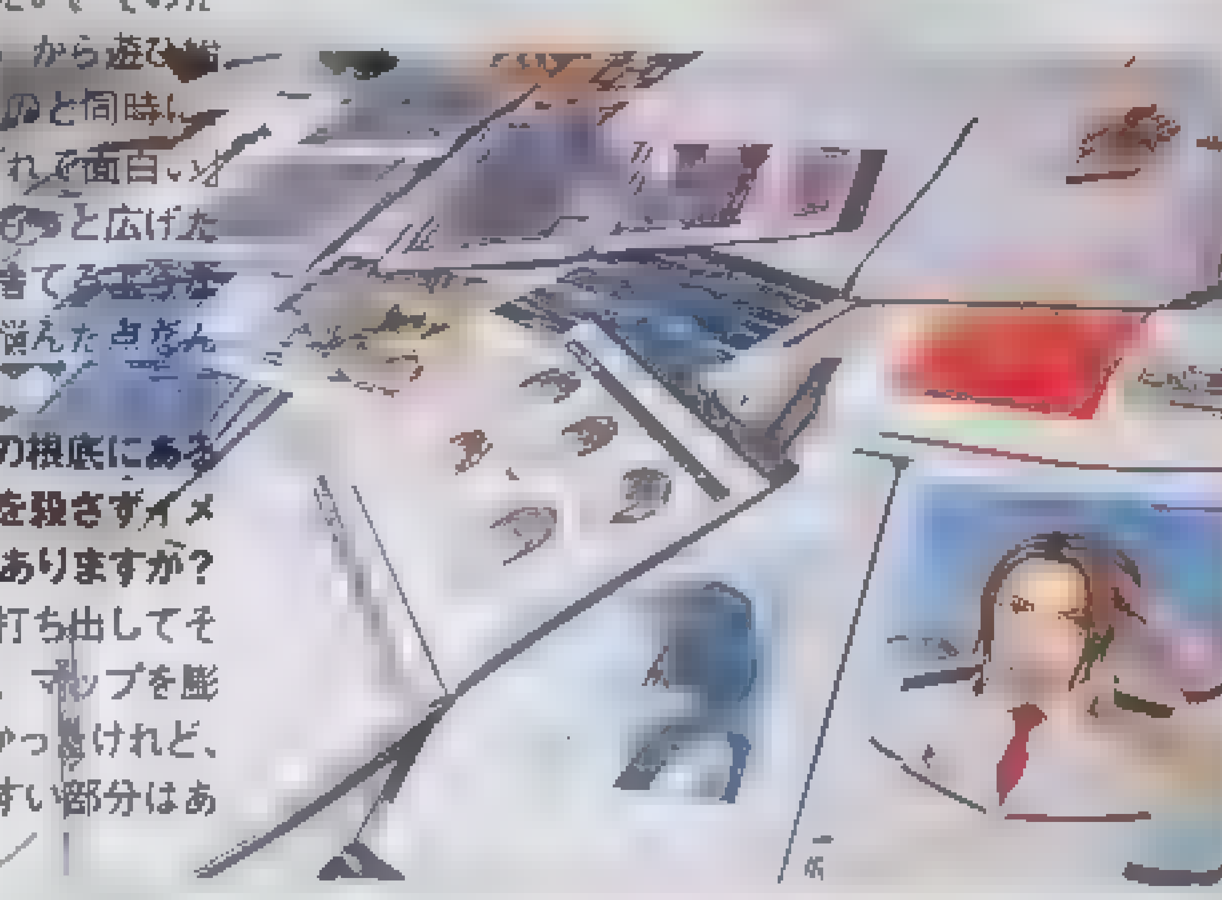
岩崎　今回の制作手順は、最初に世界観を打ち出してその世界観に合ったシナリオ、キャラクター、マップを膨らませるという手順だったので仕事量は多かったけれど、アイデアに詰まることはなくて逆に作りやすい部分はありました。



岩崎拓矢　CS開発部主任
ディレクター、企画、統括担当　「エースコンバット」「エースコンバット2」にはプランナーとして関わる



小野田裕之　CS開発部主任
プロジェクトチーフ、企画担当
タイムクライシス・リッジレーサーレボリューション



ストーリーをつけたことでステージの幅が広がった、ビルの谷間かと思えば今度は宇宙へと



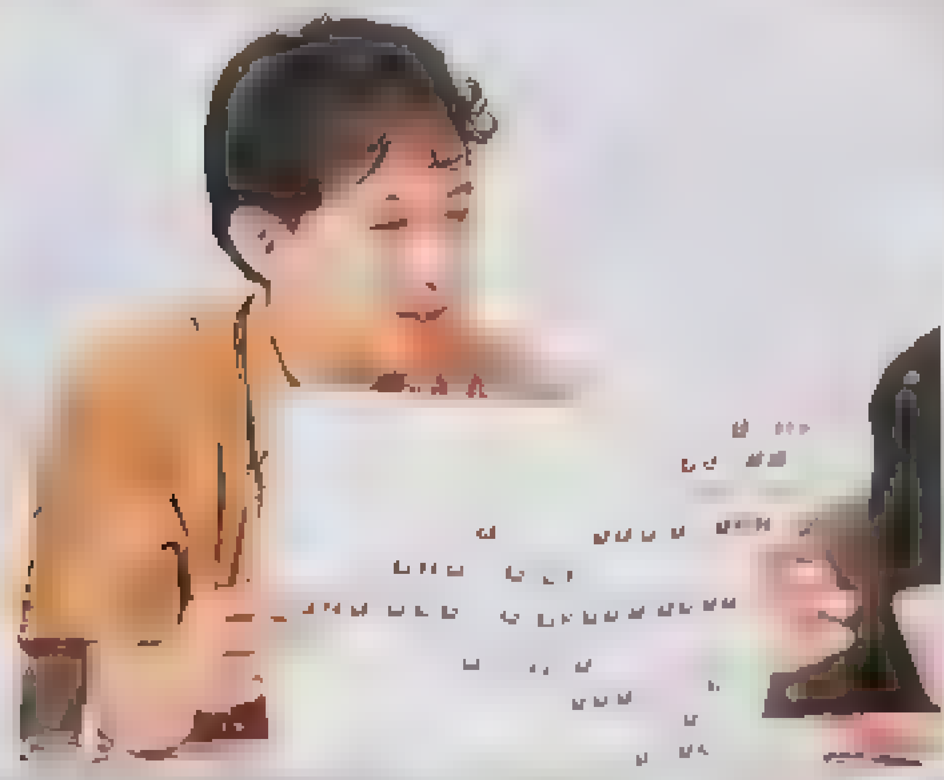
中西哲一　CS開発部主任
サウンド担当。「エース2」でも何曲かを作っている。



小池利幸　CS開発部
メインプログラム、3Dエンジン、自機、兵装、システムまわりを担当。「エースコンバット」シリーズすべてに関わる



工藤匠　CS管理制作部
戦闘機、マップ等のグラフィックディレクション担当。「エース2」でもグラフィックを担当



中西　音に関しても、まずは効果音を重視し、世界観に合わせた空気感を表現するような曲を当てました。あっ、ちなみにジオペリアの「キューン」という効果音は僕の叫び声が混ざってます（笑）

岩崎　中西さんはほかのゲームでも自分の声を加工して効果音を作っていましたよね（笑）

高橋　あくまでも感情移入してもらうためのストーリーでありアニメーションなので、キャラクターたちはなるべくアニメアニメしないようにしています。キャラクターを作るとき、まずイラストをたくさん書いておいて、あとでイメージに合う人物に割り振っていくんですが、この人物とこの人物は姉妹だからやっぱり似た顔を選ばないといけない、などイメージに合ったキャラクターを選ぶのにはけっこう迷いました

[illegible]　計器画面を変えて見やすく、というのと3Dの空間をもっと体感できるように見た目をもっと分かりやすくというのが「2」からの課題でした。あと、「2」のユーザーからの感想でけっこう多かったのが、地面に激突してすぐ死んでしまうというものだったので、今回は「EASY」モードで地面に機体が接触してもすぐに壊れないようにしたり、難易度の調整には苦労しました

小池　『2』の一番の強敵は敵機でなく地面だった（笑）

石井　難易度としては『3』は、『1』と『2』の中間くらいでしょうか。初期の頃は、プロジェクト内で上手な人がプレイしても、敵1機倒すのに15分追っかけてやっと倒せるくらいの難易度もありました。「ナイトレーベン」も最初はもっと強かったんですよ。

由水　僕は最初、サイバーパンクの世界を作りたくて。といってもサイバーパンク的なイメージはすでに陳腐化している感がある。ゲームとしてもそればかりでは持たないんです。それで、あえてデストピア的なイメージを廃して、6、70年代の未来観を取り入れたユートピア的な世界観でいこうと。

工藤　全ステージがビル群では、面白くない（笑）。

そういえば、近未来が舞台というわりにはジャングルあり、火山ありでわりと自然が残っているようですね。

小野田　あまり暗い世界イメージを作りたくなかったので。よく広告などにある「都市計画図」の雰囲気を参考にしました。だから緑がけっこう多いのです。

由水　あと、ステージマップとしての面白さで（笑）。

工藤　最初にストーリーがあったから、いろいろなバリエーションで違和感なく作ることができたんですよ。都市あり、火山あり、宇宙ありといったぐあいに。突然、宇宙に飛ばされても、ニューコムという企業の性格からは不思議でないし。個人的には、天井のあるステージが非常に作りにくく難しかったですね。

世界観はスタッフ全員のアイデアを盛り込んだ、でもまさか2枚組になるとは（笑）

岩崎　あれはプレイする方も難しいね。あまり面数がないのが救いだけど（笑）

世界観設定資料は由水さんが作られたのですか？

岩崎　基本ベースは由水で、あとはスタッフ全員がそれにどんどん付け加えていくといった感じです

小野田　脚本をお願いした佐藤さんには、あらかじめこちらで設定した世界観を元にストーリーを作ってもらったんです。佐藤さんとは同世代なので、こちらが伝えたいニュアンスがすぐにわかってもらえて助かりました

近未来とはいえ、ニュース場面などは妙に現代的ですね。

[illegible]　あれは佐藤さんの要望で、ああなりました　パロディなんかも入れてありますがお気づきになりましたか？本当は各企業のCMなんかも盛り込む予定だったんですが。

[illegible]　容量の都合でボツになりました

岩崎　あ、ボツのCMムービーはビデオに収録されてますので、みなさんよかったら見てください（笑）

[illegible]　しかも本当はCD-ROM2枚組になるはずじゃなかったんですよ

[illegible]　ナムコ初の2枚組ソフト（笑

[illegible]　最初、データを集計したらCD-ROM3枚分もありまして（笑）。これはとんでもないものを造りはじめてしまったなぁ、と。

小池　ムービーが一番容量をとりましたね。会話シーン、キャラクターの顔が動くじゃないですか。あれだけで相当、容量をとるわけです。普通だと口の部分だけを動かせばいいという感じですが、やはり『3』はストーリー重視でなにより、キャラクターに感情移入してもらわなくてはなりませんから。表情の微妙な動きまで出せないと。

岩崎　あとアニメ部分のノウハウがうちにはなかったので、アニメシーンを作るのにはけっこう苦労しました。

『3』で収まりきらなかった要素もだいぶあると思いますが、その辺りで心残りな部分はありますでしょうか。

小野田　人々の生活についての設定もあるんですが……入れたい要素が多くてゲームに収まりきらなかった部分がかなりありましたからね。これを『3』の終了と共に埋もれさせてしまうのはもったいないという思いはあります。こんなこと言うと、「次回作の伏線か？」と思われると困るんですが（笑）。何かしらの形で出せ[illegible]いなあ、と個人的には思っています。

岩崎　次回作にしても新作にしても、毎回、これまでの作品とはどこか違うオリジナリティを追求していきたいという気持ちは強くあります。そういう意味で『3』は思い入れの深い作品になりました。"変える"ことは難しいなぁと。常に新しいものを取り入れ[illegible]んです「新しくなったなあ」と感じてほしいと思[illegible]ますよ



由水桂　CS管理制作部
世界観の素となるコンセプトデザイン担当



石井雄大　CS開発部
プログラマー、『エース2』からの担当。敵のアルゴリズム、計器表示を担当



高橋守　CS管理制作部
キャラクターデザイン、ニュースシーン素材担当



未知のACE COMBAT3/裏技集

1:リプレイ画面を演出できる

リプレイ画面中にコントローラのあるボタンを押すことで、通常とは異なる画面でリプレイを楽しむことができる。コントローラのR2を押すとモーションブラー画面、L2を押すとビデオノイズ画面に変更され、同じボタンをもう一度押せばもとの画面に戻る。さらに両方のボタンを押せばモーションブラー&ビデオノイズ画面にすることもできる。またリプレイ画面だけでなくアトラクトデモ画面でも有効だ。いつもと違う雰囲気でリプレイを楽しみたいときに試してみてはいかがだろうか。

R2 ボタン……モーションブラー
L2 ボタン……ビデオノイズ



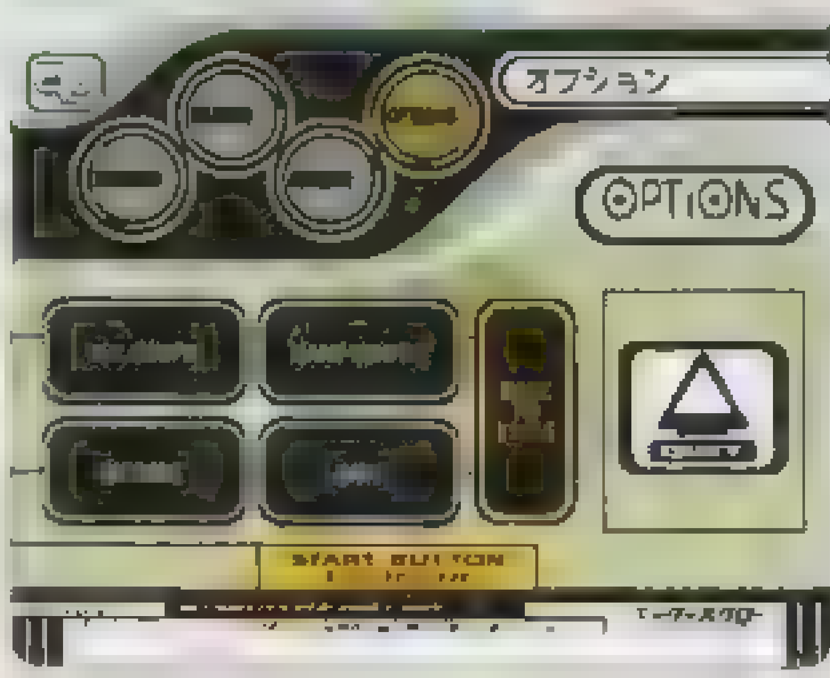




2:ミッション達成率を確認できる

各ミッションにはそれぞれ達成率がありA~Dの4段階に分かれている。この達成率はタイトル画面中央部の□の色によって確認できる。まず、一度ゲームデータをロードしメモリー上にプレイデータがある状態にする。その後、OPTIONの「BACK TO TATLE」を選択しタイトル画面に戻ると、各ミッションの達成率によって□に色が付いているはずだ。色と達成率の関係は以下の通り。達成率によってイベントは多少異なるが、ストーリー展開には影響しない。

COLOR	RED			BLUE
達成率	A	B	C	D



プレイデータがある状態でオプション画面からタイトル画面へ戻る。プレイデータがなければ達成率は確認できないので注意

□ト様にタイトル画面へ戻ると、画面中央部の□に色が付いている

3.ミッションシミュレータをプレイできる

目指せ！　全エンディング＆達成率オールA

同一のアカウントで各ルート全5種類のエンディングに到達すると自動的にミッションシミュレータに移行する。また全エンディングクリアデータが保存されているアカウントをロードすると一番右に「SIM」というファイルが加わりミッションシミュレータを始めることができる。これはいままでクリアしたミッションを自由に選択、遊ぶことのできるモードだ　さらに通常選択可能な戦闘機が全種類揃い、スプレッドボムがミッションに関わらず装備できる。



■隠しコマンド

ミッションシミュレータで機体、兵装選択後のロード画面中に隠しコマンドを入力すれば特殊な兵器を装備できる。入力コマンドと兵器の関係は右表を参照。兵器のなかには通常では装備できない特殊なものも含まれている。

+STARTボタン	投下式ボム
×+STARTボタン	プラズマビーム
+STARTボタン	OSL
+STARTボタン	スプレッドボム（対空対地）

■達成度別追加要素

このミッションシミュレータでは、各ミッションの達成率によって様々な追加要素が用意されている。例えば右は達成率オールAの場合に追加される兵器O.S.L.（衛星軌道レーザー）。O.S.L.はロックオン状態でなければ発射できないが、その攻撃力は他の兵器とは比べ物にならないほど強力である。



ちなみにランクCにはランクD、ランクBにはランクC・D、ランクAにはランクB・C・Dの追加要素が含まれているので、一度に複数の追加要素を得ることも可能。特典の詳しい内容は以下の通りなので、達成率オールAを目指して頑張ろう。



衛星軌道上から発射されたレーザーが標的に命中した瞬間

達成率条件		
[illegible]	[illegible]	ゼネラルカラー…F/A-18I、F-16XA ニューコムカラー…R-101、R-201 ディジョンカラー…F-15S/MT、F-22C レナカラー…Su-37 シンシアカラー…R-102、R-103、R-311
[illegible]	機種追加	UI-4054
[illegible]	機種追加	XR-900
[illegible]	兵器追加	O.S.L.（衛星軌道レーザー）

男の夢はパイロット

塩田信之

かつて少年のあこがれる職業のナンバーワンはパイロットだった。女の子たちもスチュワーデス（断じてフライトアテンダントではなく!）に憧れてたし、「私の彼はパイロット」がステイタスだったのだ。多分……そんな男のロマンを感じさせてくれたパイロットの夢が『エースコンバット』をも生み出した原動力であったことを私は疑わない。ここでは、そんな夢を見させてくれる作品の数々を紹介したい。

PART.1 戦闘機映画

戦闘機はやはり実写映像で見る迫力が一番という意見が多い。もちろん、『エースコンバット3』は当然のこと、最近のフライトシミュレーター（コンバット・フライトシミュレーターも含む）の映像は実写に迫る素晴らしいものが多くなっているが、実写でしか味わえない雰囲気がいまだあるのも事実。そんな戦闘機の航空アクションが楽しめる映画をいくつかリストアップしてみた。

主な戦闘機映画

タイトル	公開年	監督名	主役戦闘機
ファイヤーフォックス	1982	クリント・イーストウッド	ミグ31
ブルーサンダー	1983	ジョン・バダム	ジェットヘリ
アイアン・イーグル	1986	シドニー・J・フューリー	F-16
トップガン	1986	トニー・スコット	F-14
スカイナイツ	1987	パトリック・ジャマン	ミラージュ
スーパーキャリア(TV)	1988	ウィリアム・A・グラハム	F-14
戦争の荒鷲 ウォー・バード	1988	ウーリー・ロメル	F-16
ブルー・トルネード	1990	トニー・B・ドブ	トルネード
BEST GUY/ベスト・ガイ	1990	村川透	F-15J
インターセプター	1992	マイケル・コーン	F-117A
メタルウィング	1992	フリッツ・カーシュ	F-16/ミラージュ
シルバーホークス	1997	クリスチャン・イングヴォードセン	F/A-18
ペンサコーラ(TVシリーズ)	1997	ジェームス・ウェイトモアJrほか	F/A-18

戦争映画の空中戦

今回はリストからあえて外したが、戦争映画にも戦闘機が主役となる作品がいくつもある。リストにも一部含まれるベトナム戦争以降の戦争映画であれば、現用の戦闘機が登場するので『エースコンバット』に近い気分を味わうこともできる。第二次大戦以前のものだとプロペラ機主体となってくるので、ちょっと感覚が違うかも。もちろん、プロペラ機の空中戦だってかっこいい。戦争映画の傑作は挙げていくと大きなスペースが必要なので、ここでは変わり種を2本だけ。『カンノス』（1986 ノ ファン ヘンノック監督）はヘンテコな発明戦闘機が出てくるコメディ調航空アクション映画。お気楽なストーリーながらも飛行シーンもうまく撮られていて純粋に娯楽映画として秀作。『ライトスタッフ』（1983 フィリップ・カウフマン監督）はまさに名作といっていい黎明期の宇宙開発を描いた作品。サム・シェパードの、孤高のエースパイロットぶりが実にカッコイイ

ジャンボジェット機モノ

日本でも先日現実にハイジャック事件が起こったばかりなので興味本位で紹介することはできないが、航空機映画では古くからジャンボジェット機が舞台となる作品も数多く、それを無視することはできない。これらは『大空港』(1970：ジョージ・シートン監督)をルーツに、『エアポート'75』(1974：ジャック・スマイト監督)以降シリーズ化され、多数の亜流作品も生んだ。このシリーズを含む事故などのパニックものの他にも、テロリストを含むハイジャック事件を描くサスペンスタッチの作品も多い。もっとも不振作も多くなり航空パニックもの自体が一時的に少なくなったが、1996年の『エグゼクティブ・デシジョン』(スチュアート・ベアード監督)、続く97年の『エアフォース・ワン』(ウォルフガング・ペーターゼン監督)のヒットにより息を吹き返したかのような状況になっている。なお、事故とハイジャック事件が同時に起こる『乱気流 タービュランス』(1997：ロバート・バトラー監督)などの作品もある。航空パニックとはいいがたいが、『ダイ・ハード2』(1990：レニー・ハーリン監督)も近い傾向の作品として外せない

アニメやSF映画のドッグファイト

かつてパイロットを夢みる少年たちが影響を受けたものとして、アニメやSF映画を外すわけにもいかないだろう。『エースコンバット3』もSF仕立てになっており、そうした作品の影響がないとはいえない。アニメで描かれる戦闘機のドッグファイトとしては、やはり『宇宙戦艦ヤマト』(1974)が根源にある。主人公である古代進の乗る特別な機体コスモゼロと、加藤三郎率いるコスモタイガー隊。第二次大戦の色合いが濃厚に感じられるものの、少年たちの心をうつ大きな要素だった。アニメはその後ロボットが主体となってゆき、ドッグファイトは減少してゆくが、『スター・ウォーズ』(1977：ジョージ・ルーカス監督)のX-ウイングとタイ・ファイター、そしてミレニアム・ファルコンの宇宙戦は圧倒的な映像で驚かされることになる。日本では翌年に『宇宙からのメッセージ』が公開され、筆者はこの映画のリアベ号も強く印象に残っている

よくよく考えれば『機動戦士ガンダム』(1979)も、ロボットではあるがそれぞれの機体を「RX-78」などの番号で覚えるところなどは戦闘機好きにもアピールする部分だったと思われる。コアファイターなどもあったりはしたものの、ガンダムはやはりロボットだったのだが、『超時空要塞マクロス』(1982)で登場したVF-1バルキリーは戦闘機好きも納得するロボットだった。バルキリーは戦闘機からロボットに変形するのだが、戦闘機のフォルムはF-14を意識したもので、現用戦闘機らしいリアリティがあり今見てもかっこいいといえる優れたデザインだった。また、「板野サーカス」と呼ばれる板野一郎氏によるドッグファイト・アニメーションも素晴らしかった

ガンダムもマクロスも続編がいくつも作られているが、以降はさほど目立つタイトルは登場していないようだ。劇場用アニメの『紅の豚』(1992：宮崎駿監督)などもあるものの、『アイドル防衛隊ハミングバード』(1993)や『青空少女隊』(1994)などになると、自衛隊の航空隊などを扱っていたりはするものの、物語の焦点がどこか別のところにいってしまっている。戦闘機好きとしては残念な限りである

戦闘機映画Tips

ファイヤーフォックス
航空アクションものの小説を何冊も書いているクレイグ・トーマスが原作。原作の日本語版は早川文庫から『ファイアフォックス』として発売されている。また、原作には続編もあり、こちらも早川文庫から『ファイアフォックス・ダウン』上下巻で発売されているが、こちらは映画化されないのだろうか

ブルーサンダー
映画とは別にテレビシリーズも作られており、日本でもビデオで8巻発売された。別に続編でもなんでもないが、同じヘリものとしてテレビ映画シリーズの『エアウルフ』(1984)などもある

アイアン・イーグル
4作目まで続編が劇場作品として作られている。そのうち3作目までは日本でも劇場公開されているが、劇場公開タイトルはあまりシリーズを意識させないものだった。主人公は基本的に全作ともルイス・ゴセットJrだが、『愛と青春の旅立ち』でアカデミー賞をとったためか4作目は日本で劇場公開こそされなかったもののビデオのタイトルに彼の名前も入っている。なお、基本的にアメリカ映画なのだが、2作目のみカナダとイスラエル合作となっており、イスラエル空軍の協力を得ている。また、監督は3作目のみ007シリーズでも知られているジョン・グレンが担当している。この3作目には千葉真一がサニー千葉という名前で出演しているのもおもしろい

・続編
『メタル・ブルー』(1988)
『エイセス 大空の誓い』(1991)
『ルイス・ゴセットJr アイアン・イーグル4』(1995)

トップガン
はいうまでもなく、トム・クルーズ主演の青春映画。ケニー・ロギンスの主題歌などが入ったサントラが話題になった。この作品のヒットにより、航空アクションものが数多く制作されるようになったといっていいだろう。リスト中唯一の日本映画『ベストガイ』もまさに「トップガン」効果によって生まれた映画といえるだろうが、戦闘機本体は人気の高いF-15が映画の主役としてはあまり活躍しておらず、このリスト中ではこの『ベストガイ』のみが主役機体として扱っている

スーパーキャリア
は1988年に制作されたテレビシリーズで、日本では続編としてビデオ発売された。海軍が舞台の物語で、スーパーキャリアとは超大型空母のこと。他にも4本のビデオが日本でも発売されており、どれも制作年度は1988年

続編
スーパーキャリア2
スーパーキャリア3 ラスト・テイク・オフ
スーパーキャリア4 栄光のファイター
スーパーキャリア ザ・ファイナル

インターセプター
1995年に続編とされる作品が制作されている。『インタセプター2(原題：Aurora: Operation Intercept)』(ポール・リーバイン監督)がそれで、TVシリーズ『ミレニアム』の主演や映画『エイリアン』シリーズのアンドロイド役で知られるランス・ヘンリクセンが出演している。もっとも、ストーリー的なつながりはない

ペンサコーラ
現在アメリカで放送中の、フロリダ州ペンサコーラ海軍航空基地を舞台とするテレビドラマ。航空アクションだけでなく青春ドラマ要素もある。アメリカでは第2シーズンまで放送済み。今年後半から来年にかけて第3シーズンの放送も決定している。日本では、スカイパーフェクTV!「AXN/アクションTV」で『ペンサコーラ/黄金の翼』のタイトルで放送中。日本版のビデオはシリーズ9巻までと、『ペンサコーラ/アナザー・エピソード』の10タイトルがタキコーポレーションから発売されている

PART.2 戦闘機小説

映像がないからこそ、想像の翼を広げることができるのが小説だ。もっとも、ドッグファイトを小説で描くことは難しい。書き手本人に知識がまず必要だし、戦闘機の立体的な挙動をいかにイメージしやすく文章で描くかはテクニックの点でも簡単ではない。また、文章で大量に説明を入れなければ専門的な知識を持たない読者には伝わらないし、説明を入れれば入れるだけドッグファイトのスピード感が失われてしまう。結局は、ある程度の基礎知識が読者側にあることを前提に描くスタイルが多くなる。したがって、どんなにおもしろい作品でも基礎知識のない読者は入りにくいという印象を持たれてしまっているのが現状だ。ここでは、「エースコンバット3」を遊んで初めて興味を持ったという人にお薦めできるものをいくつかピックアップして紹介しよう



[redacted]雪風
神林長平（早川文庫）

「エースコンバット3」のSF的な要素を好きであれば絶対にお薦めといえるのがこの作品。1979年、早川書房の主宰する「第五回ハヤカワ・SFコンテスト」において短編「狐と踊れ」で佳作入選した著者が、入選作に続いてSFマガジン1979年11月号に発表した短編「妖精が舞う」から始まった連作短編シリーズ 1984年の第15回星雲賞では、長編賞の「敵は海賊・海賊版 とともにシリーズの掉尾を飾る「スーパー・フェニックス」が短編賞を受賞 連作長編の体裁で文庫版「戦闘妖精・雪風」が発売されたのを受けて、翌年の第16回星雲賞で長編賞も受賞した

南極 出現した超空間通路を通じて異星体ジャムを退けるために造られた防衛機構が、通路の先に発見された惑星フェアリイに置かれた「フェアリイ空軍(FAF)」で、そこに配備された最新鋭戦闘機とそのパイロットがシリーズの主人公である。最新鋭機FFR31 シルフィードの中でも、偵察を目的とし基本的に戦闘行為を行わない主人公の乗機はスーパーシルフとも呼ばれ、人間など必要としないといわれるほど高度な電子頭脳を搭載している。主人公の深井零は、そんなスーパーシルフと深く奇妙な連帯感を感じながら戦場を駆け抜ける

どことなく、松本零士氏の「戦場マンガシリーズ」などにも通じる戦闘機パイロットの悲哀とロマンを感じさせるとともに、テクノロジーと異星体ジャムの謎といった情報量の詰まった航空SF小説 テクノロジー描写などで機種や製造番号などが並ぶ点で戦闘機などの基礎知識がないと苦労する部分はあるが、そういった部分を読み飛ばしてしまっても楽しめる作品で、「エースコンバット3」をプレイする上で必ずイメージを広げてくれる作品だ



グッドラック 戦闘妖精・雪風
神林長平（早川書房）

シリーズ前作である「戦闘妖精・雪風」の発行から15年を経てようやく今年の5月に出版された続編単行本。1992年から時折り思い出したかのようにSFマガジンに掲載されてきた 新・雪風 シリーズをまとめたもの。著者は前作発表後、長編「プリズム」（早川文庫 で第18回星雲賞長編部門を受賞 長編「言壺（中央公論社）で1995年度の第16回日本SF大賞受賞している。この作品もまた、来年発表される星雲賞長編部門の有力な候補となっていることは間違いない

前作で意志の萌芽を感じさせたスーパーシルフは、まさにみずからの意志で行動しはじめたかのように、深井零の手を離れ無人機として行動をとり始める。「ジャムはそこにいる」というメッセージを残し、単独で味方前線基地への攻撃を始めるスーパーシルフに、深井零はなにができるのか

異星からの侵略者との戦いという、いってみればSFとしてはスタンダードな作品背景を持ちながら、パイロットと戦闘機、ひいては人間と機械の関係を深く追求したドラマになっている作品。〈新〉になって最初のエピソードである「ショック・ウェーブ」は前作とほぼ共通した語り口で描かれているが、以降の短編はテクノロジー系の専門用語などが目立って使われなくなり ドラマの描写が濃密になってゆく ある意味前作とは異なる世界観を持った作品ではあるが、神林長平氏独特のギミックを持ったテクニカルな物語構成はここでも発揮されており、前作惚れ込んでいる読者に取っても不足のない物語を味わうことができる

『ナイト・ダンサー』鳴海章（講談社文庫）

戦闘機ものの小説といえば、日本ではこの著者を挙げないわけにはいかないだろう。この作品著者の最初の単行本で、第37回江戸川乱歩賞の受賞作。単行本は1991年に発行され、94年に文庫化されている。また、著者の代表シリーズとなるのが〈ゼロ〉シリーズ 集英社文庫）で、『ゼロと呼ばれた男』『ネオ・ゼロ』「スーパー・ゼロ」『ファイナル・ゼロ』それぞれ文庫化もされている。他にも、 蒼穹の射手」「成層圏の標的（デッド・シックスの改造 角川文庫 などの戦闘機小説が数多くある

『パンツァーポリス1935』川上稔（電撃文庫）

第 回電撃ゲーム小説大賞の「金賞」受賞作でもある著者のデビュー作。プレイステーションでゲーム化（シナリオは著者本人）もされている〈都市〉シリーズの一冊でもあり、ドイツはベルリンを舞台にファンタジックな超常戦闘機（作中では飛行戦闘艦 カイザーブルグの空中戦が展開する ゲーム小説大賞ということで いわゆるヤングアダルト小説というジャンルに分けられるで、故意駆動エンジンや積書機関ロケットなど魔法的なテクノロジーに彩られた航空アクション小説。

海外航空アクション小説

今回紹介した作品は日本の作家中心となったが、もちろん海外でも航空アクション小説はたくさん書かれている。そして、日本よりも広い読者層によって読まれているのだ

作家としてまず挙げられるのは、映画化もされた『ファイアフォックス』のクレイグ・トーマスだろう。氏の作品は多くが共通の世界観で描かれており、シリーズとはいわないまでも共通したキャラクターなどでつながる場合が多い ウィンターホーク」（扶桑社ミステリー）、「ディファレント・ウォー」（小学館文庫 などが航空アクションの要素の強い作品として挙げられる

次に、「スカイ・マスターズ」 戦闘機チーター の追撃」（ともに早川文庫 などのデイル・ブラウン。戦闘機ものではないが、「オールド・ドッグ出撃せよ」「レッドテイル・ホークを奪回せよ」（ともに早川文庫 といった航空ものもある

デビル500応答せず」「ザ・レッドホースマン」「イントルーダーズ」 講談社文庫 「ファイナル・フライト」 新潮文庫 といった〈グラフトン〉シリーズのスティーブン・クーンツも日本で読むことのできる海外の航空小説作家としては外せないだろう

他にも、「リンクス」「ヘルハウンド」「ハマーヘッド」の 最強ヘリ〉シリーズ 新潮文庫 のジュリアン・J・サリヴァンや、「空母ミニッツ撃沈せよ」（二見文庫 などのチャールズ・D・テイラーといった作家もいるのだが、日本版の翻訳文庫はよっぽど売れ続ける作家でない限り品切れ絶版になってしまう確率が大きいため、探すのが難しい本が多い。海外の航空アクション小説を読みたいなら、見つけた時にとりあえず買っておくのが正解といえそうだ

PART.3 戦闘機ゲーム

近年、コンピュータの発達によって様相が大きく変わってきたフライトシミュレーション。かつては戦闘機の登場するゲームといえば単純なスクロールもののシューティングが主だったが、現在は非常に高度なグラフィック表現と高速な表示の可能となったフライトシミュレーションが多くなっている。ハードの進化に合わせて幾何級数的に進化し続けているため、フライトシミュレーションの最前線はパソコンゲームとなる。が、『エースコンバット3』を見てもわかる通り、家庭用ゲーム機でも表現力はどんどん高くなっている。日本ではフライトシミュレーションというジャンル自体がイマイチマイナーな感があるが、最新のシミュレーションは口コミで徐々に愛好者が増える傾向にある。『エースコンバット3』をきっかけに、これらのゲームも楽しんでみてはいかがだろうか

戦闘機ゲームの主要作品

subLOGIC Flight Simulator(※1)	subLOGIC	AppleII	1979
Microsoft Flight Simulator	Microsoft	PC	1984/5
立体版遊撃王	システムソフト	PC-8801	1986/6
アフターバーナー(※2)	セガ	アーケード	1987
遊撃王II エアーコンバット(※3)	システムソフト	PC-9801	1989/10
G-L.O.C.	セガ	アーケード	1990
AirWarrior(※4)	Kesmai	PC	1991
エアーコンバット	ナムコ	アーケード	1993/7
ファイターキャンプ(※5)	ナムコ	アーケード	1994/7/16
Microsoft Flight Simulator 5.1	Microsoft	PC	1995/6
エースコンバット	ナムコ	プレイステーション	1995/6/30
スカイターゲット	セガ	アーケード	1995/11
EF2000(※6)	Digital Image Design	PC	1995/11
Microsoft Flight Simulator for Windows 95	Microsoft	Windows	1996/11
スーパーエアーコンバット 蒼空の覇者	システムソフト	Windows	1997/1/24
エースコンバット2	ナムコ	プレイステーション	1997/5/30
Microsoft Flight Simulator 98	Microsoft	Windows	1997/10
F-22 Air Dominance Fighter	Digital Image Design	PC	1997/12
Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft	Windows	1998/10
エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	プレイステーション	1999/5/27
スーパーエアーコンバット	システムソフト	Windows	1999/7/30
Microsoft Flight Simulator 2000	Microsoft	Windows	1999/10?

戦闘機ゲームTips

(※1)subLOGIC Flight Simulator
フライトシミュレーションのスタンダードである「Microsoft Flight Simulator」の母体となったソフト。世界一の億万長者として知られるマイクロソフト社長ビル・ゲイツ氏がフライトシミュレーションが好きだったことから、このソフトを移植し発売することになったといわれている

(※2)アフターバーナー
シミュレータではないが、3Dシューティングとして後のコンバット・フライトシミュレーションを彷彿させたアーケードゲーム。体感筐体で、特に『アフターバーナーII』となってから数多くのプレイヤーの心を掴み、非常に多くのハードに移植された

(※3)遊撃王II エアーコンバット
恐らくは最初のコンバット要素を持ったフライトシミュレーション。発売された当時は簡単な操作性とキャンペーン構成が画期的なシステムに驚いたものだった

(※4)AirWarrior
インターネットでの複数プレイヤーによる対戦を本格的に実現した最初のコンバット・フライトシミュレーション。日本ではまだあまりインターネットが普及していなかったのだが、日本人ホストが置かれ、一部熱狂的なマニアがいた。95年末には、『AirWarrior』の有名なプレイヤーらによってさらに発展したシステムの「WarBirds」が開発された

(※5)ファイターキャンプ
ナムコのテーマパーク「ワンダーエッグ」の際につくられたイベント専用の大型アトラクション。恐らくナムコのアーケードゲーム「エアーコンバット」を下敷きにしたと思われる本格的なライト型大型筐体のシューティング・フライトシミュレーションで、パイロット訓練の雰囲気が味わえる。ひとりでもプレイできるが、ガンナーとパイロットの2人でプレイするのがベター

(※6)EF2000
『エースコンバット』シリーズにも登場する、2000年に実用化予定で多国で共同開発されている戦闘機EF2000を主役とするコンバット・フライトシミュレーション。操作の評価が高く、1996年度フライトシミュレーション大賞を受賞している。後に「Super EF2000」として「Windows」版も発売されている

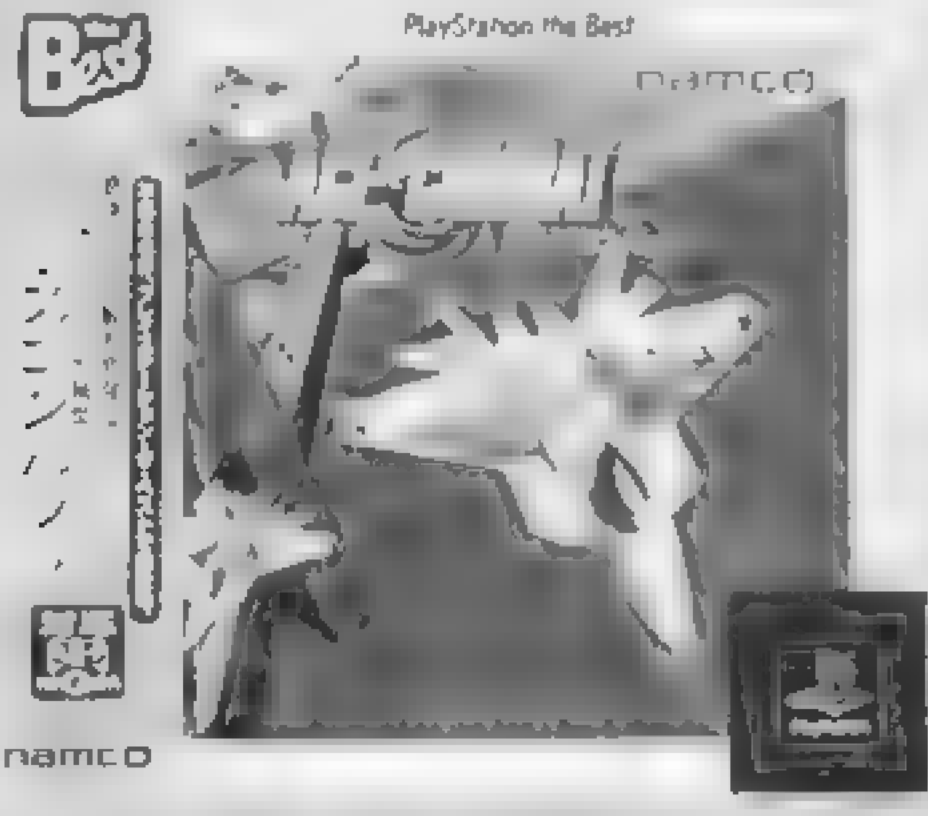
ゲーム性とシミュレーション性

「エースコンバット」シリーズは、フライトシミュレーションのリアルな操縦感覚と、シューティングゲーム的な爽快感をあわせ持つゲームだ。もともとフライトシミュレーションは高速演算能力とメモリ容量を必要とするプログラムなので、シューティングゲーム的なスピーディーな展開をさせることは非常に難しかった。それが近年、特にWindowsが普及してから状況が一変し、フライトシミュレーションが一気に進化を遂げた。CPUがどんどん高速化し、Windowsによってメモリ管理の枷が外れたことが、その原因といえるだろう。もちろん、それまでもアーケードゲームを中心にシューティングとシミュレーションの両者を近づける試みはされており、ナムコの『エアーコンバット』もそんな中で生まれた傑作ゲームといえるが、現在のコンバット・フライトシミュレーションの名作が多数生まれてきている状況は、そうしたハードの進化がなくては成し得なかったものといえる。

コンバット・フライトシミュレーションはインターネットによるリアルタイム対戦の環境が整備されてゆくことでさらに発展し、『EF2000』『F-22 ADF』『Microsoft Combat Flight Simulator』といった優れた作品によって世界規模でプレイヤーが増加する傾向を見せ続けている。日本ではまだまだあまり知られていないジャンルだが、コアなファン層は着実に増えているようだ。

『エースコンバット』シリーズもまた、初期から優れたシステムを実現したコンバット・フライトシミュレーションだ。ユーザー層も厚く、フライトシミュレーションとしてはまさにエポックをつくった作品といえる。この進化を続けている『エースコンバット』が、ネットワーク対戦を実現する時、日本でもフライトシミュレーションが新しい時代を迎えることは間違いないだろう。

ACE COMBAT
エースコンバット



エースコンバットとは？

1995年に発売された3Dフライトシューティングで約1年後にベスト版も発売されている。舞台は突如テロリスト集団による軍事クーデターが勃発した世界。軍は鎮圧のために戦闘機傭兵部隊を投入することに決定する。プレイヤーはその傭兵部隊の隊長としてテロリスト鎮圧を目指して全17ミッションを戦い抜く。選択可能機種はF-15やMiG-23など実世界で活躍する全16機種。ミッションに成功すれば報酬がもらえ、その報酬で新しい機体を購入したり傭兵を雇うこともできる。

通常版／95年6月30日発売／5,800円

ベスト版／96年8月9日発売／オープン価格

空の王者決定戦

エースコンバット」はエースコンバットシリーズ中で唯一2PVS対戦ができる作品だ。ルールはどちらかが撃墜されるまで闘い続けるサドンデス。操作方法や画面表示、使用武器は1Pモードと同様だが、画面が中央から2分割され左が1P、右が2Pの視点となっているので通常より視界が狭くなっている。また戦場は巨大な絶壁に囲まれ非常に狭いため、相手の攻撃だけでなく周辺の地形にも気を配らなければならない。高度な操縦技術を取得するために最適なモードといえる。機体性能のハンデはもちろん、耐久力も3段階で調節でき、対戦開始位置も4種類から選択可能なので、実力差がある場合も安心して遊べるだろう。

互いに正面を向き合った状態のスタート画面。至近距離から戦闘が始まるので、油断するといきなり攻撃を受けることもある



大空に命を懸ける傭兵達

登場する傭兵は全16人で、老若男女バラエティに富んでいる。たとえば、F-22に搭乗している最強の傭兵HALは解剖学専攻の医学博士、女性ながらF/A-18のパイロットを務めるRIHOは唯一の日本人でCMモデルなどなど。彼らは特定ミッションをクリアするごとに新たなメンバーに加わっていく。傭兵の搭乗機体はそれぞれ異なり、さらに各個人の実力もルーキー(R)、ベテラン(V)、エース(A)の3段階に分かれている。パイロットとしての技量はルーキー→ベテラン→エースの順で強くなっていくが、それにともない雇い賃も高くなっていくので状況に合わせた選択が重要となる。また傭兵は一度撃墜されると以降のミッションでは登場しなくなるので注意しよう。プレイヤーは傭兵隊隊長として、仲間の能力をじゅうぶん把握し無理な出撃をさせることは極力控えるべきであろう

R	F-4, TND F-2, F-14
V	F-117, MiG-31, F/A-18, MiG-29, A-10, F-15, F-16, EF 2000
A	YF-23, R-C01, Su-27, SF-39, F-22

戦闘機性能表

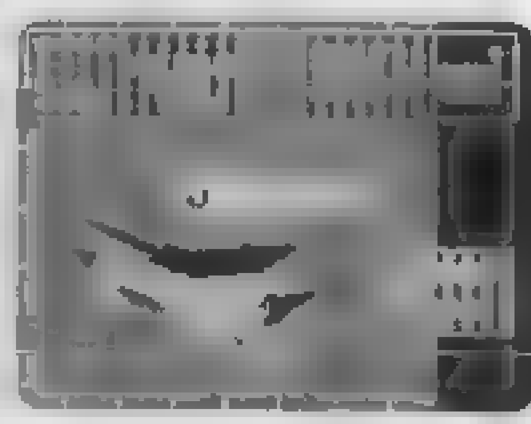
以下は操縦可能戦闘機の一覧　各項目は5段階評価となっている。また、各機種のHPは難易度によってそれぞれ異なる。

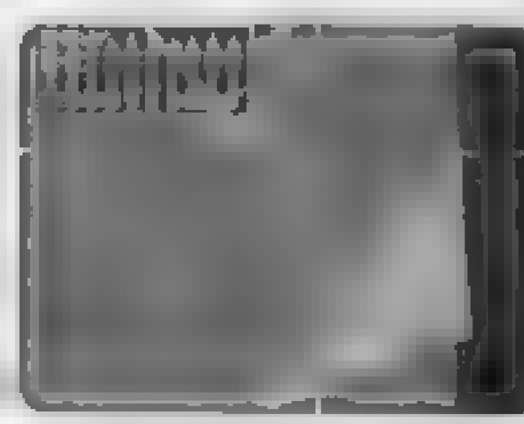
機種名	出力	攻撃力	安定性	機動性	耐久力	HP(EASY/NORMAL/HARD)
F-4	3	2	3	2	2	270 / 180 / 90
F-14	4	4	4	2	3	300 / 200 / 100
F-15	4	5	2	3	4	330 / 220 / 110
F-16	5	3	1	4	1	240 / 160 / 80
F/A-18	4	4	3	3	2	270 / 180 / 90
F-117	2	1	1	1	1	240 / 160 / 80
F-22	5	2	3	5	4	330 / 220 / 110
YF-23	5	1	1	3	4	330 / 220 / 110
Su-27	4	4	3	4	3	300 / 200 / 100
MiG-29	4	3	2	4	2	270 / 180 / 90
MiG-31	3	5	2	1	5	360 / 240 / 120
SF-39	3	1	2	5	1	240 / 160 / 80
R-C01	3	2	4	4	2	270 / 180 / 90
EF-2000	4	3	5	5	2	270 / 180 / 90
TNDF-2	2	5	4	2	4	330 / 220 / 110
A-10	1	4	5	4	5	390 / 260 / 130

知って得する小技紹介

1 ブリーフィング画面の敵機を鑑賞

ブリーフィング画面で表示される敵機体を自由に回転させて好きな角度から見ることができる。方法は2P側にコントローラを接続し、R2、L2ボタンを押しながら方向ボタンで操作するだけ。僚機も同様の方法で操作が可能。





敵機や僚機を回転させれば普通では見ることができない裏側もこのとおり

2 画面スキップ

「1P GAME」の最初に流れるオープニングの状況説明中にスタートボタン＋・ボタンを押すと画面のスキップが可能ですぐにゲームを始めることができる　またブリーフィング画面中もスタートボタンを押せば画面スキップができる。

3 メッセージ ON/OFF

ゲ ム中のメッセージは、ポーズ時にR1、L1ボタンでON、OFFの切り替えができる　また、ゲームオーバー後のタイトル画面でR1＋・＋スタートボタンを押せば、プレイ中のデータが消去され電源を入れてすぐの状態になる

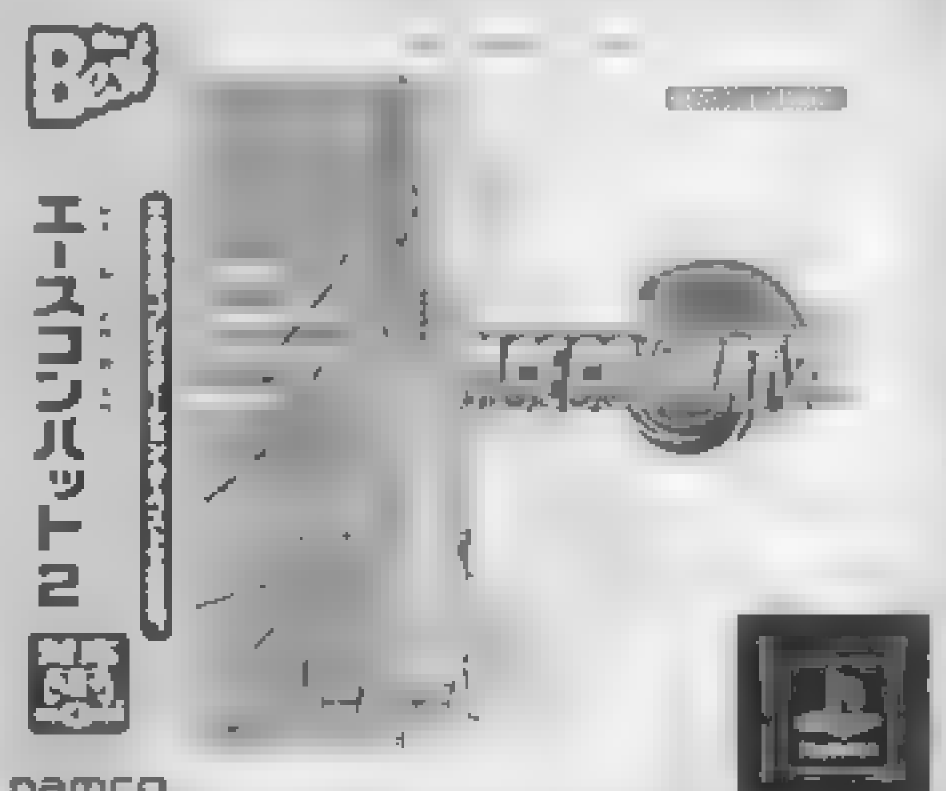
全17Mission

全17ミッションの名称や成功報酬。なお僚機は難易度NORMALを基準とし、EASY、HARDで異なる場合のみ別記してある。

No.	Mission	成功報酬	僚機
01	敵の補給線を断て!	500万	F-4,F-117 (E:F-4)
02	敵の爆撃を阻止せよ!	100万	TNDF-2,F-14 (E:MiG-31,F-117)
03	迎撃!	200万	MiG-31 (E:TNDF-2,F-14)
04	沿岸都市夜襲!	700万 以後の報酬20%増加	F/A-18 (E:MiG-29,F/A-18)
05	パイプライン破壊!	1000万 以後の鹵獲機改修費10%減少	MiG-29 (E:F-15,F-16)
06	生産基地破壊!	700万 No.13のMiG-31削除	A-10
07	レーダー基地を 破壊せよ	1000万 No.9のF-16削除	なし
08	基地奪還作戦阻止!	100万	なし (E:EF-2000,YF-23)
09	軍港島撃破!	700万 以後の鹵獲機改修費10%減少	F-15,F-16 (E:Su-27,R-C01)
10	要人救出!	1000万 No.12のSu-27削除	EF-2000(E:なし)
11	軍港島奪還阻止!	100万 以後の作戦報酬20%増加	YF-23(E:なし)
12	空母襲撃!	700万 No.15のF-14×2削除	Su-27,R-C01 (E:なし H:Su-27)
13	偵察!	100万 No.14選択可能	(H:R-C01)
14	燃料基地破壊!	1000万　以後の作戦報酬50%増加 以後の鹵獲機改修費20%減少	SF-39(H:F-22)
15	要塞奪取!	1500万	F-22(H:SF-39)
16	突入!	700万	なし
17	衝撃の空中要塞!	1500万	なし

ACE COMBAT 2

エースコンバット2



エースコンバット2とは?

突如発生した軍事クーデター。統合本部は傭兵部隊によって編成された特殊戦術戦闘飛行隊「スカーフェイス」の出撃を決定する。プレイヤーは「スカーフェイス」の一員としてテロリストの撃滅を目指す

好評を博した「エースコンバット」の続編。操縦可能機種は前作登場機種にX-29やA-10などを加えた20機以上、ミッション数も前作の約2倍に増加。さらにミッション中の分岐やライバル機も登場するなど、すべての面においてパワーアップしている

通常版/97年5月30日発売/5,800円

ベスト版/99年7月29日発売/オープン価格

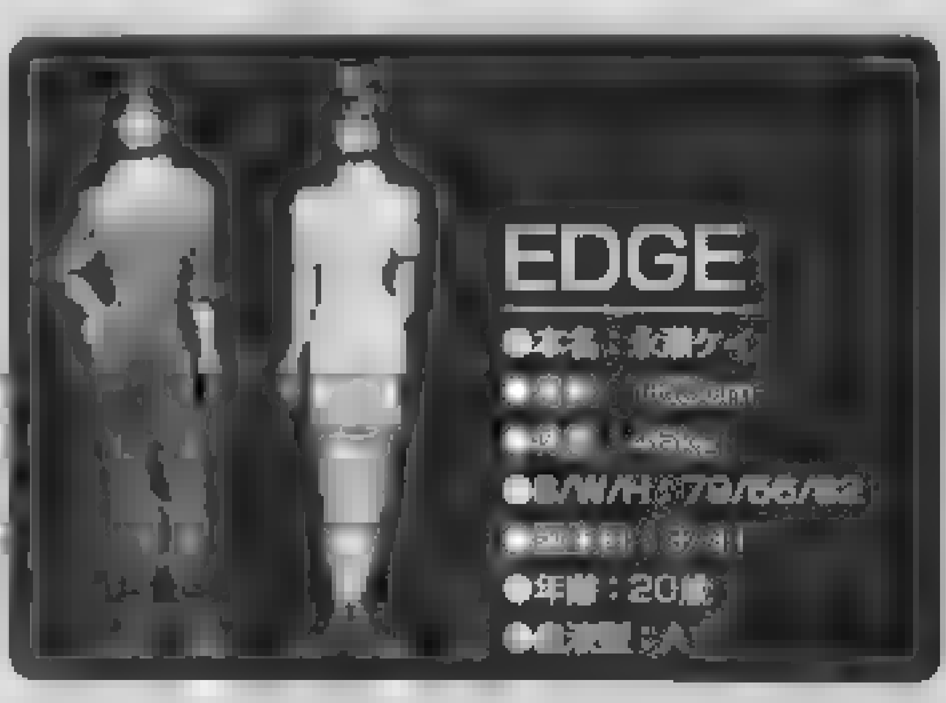
天空を舞う鋼鉄の友

全30ミッション中、20ミッションではプレイヤーを助ける心強い仲間が登場する。その仲間とはSLASH、EDGEの両名。雇い賃としてミッション終了後にミッション報酬の25%を支払わなければならないが、「自機護衛」や「敵機攻撃」など複数の作戦内容から作戦を指示できる。ミッション内容や敵側の戦力などとを考慮して指示を出そう。同行可能ミッションは左表を参照。男女の違いはあるが基本的にパイロット両名の技量は同等。ただし同一の作戦内容でもそれぞれ搭乗する機体が異なる場合があるので、作戦内容に適した機体のパイロットを選択すればよりミッション遂行が容易になるはず。もちろん以下のプロフィールや外見を参考に個人の趣味で選ぶ方法もある

同行可能ミッション

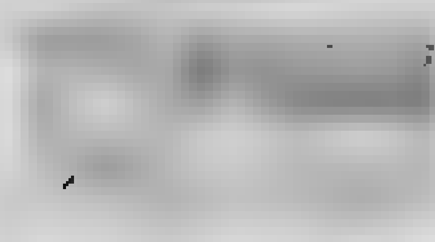
ミッションNo.	ミッション報酬	ミッションNo.	ミッション報酬
No.04	35,000	No.18	28,000
No.05	15,000	No.19	55,000
No.07	30,000	No.20	38,000
No.08	25,000	No.2	43,000
No.09	30,000	No.22	22,000
No.12	40,000	No.24	50,000
No.13	30,000	No.2[illegible]	45,[illegible]00
No.14	35,000	No.27	50,000
No.16	32,000	No.28	60,000
No.17	40,000	No.30	なし





好敵手現わる

コマンド機

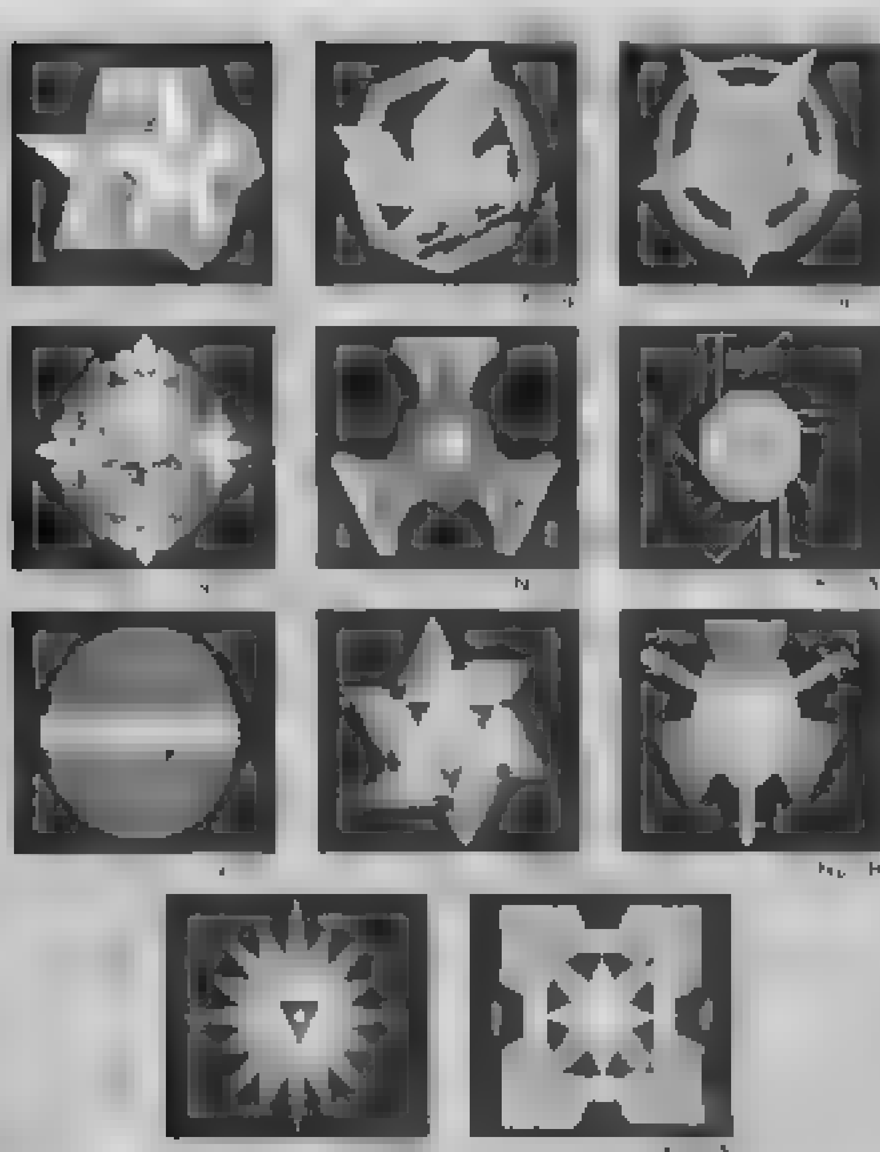


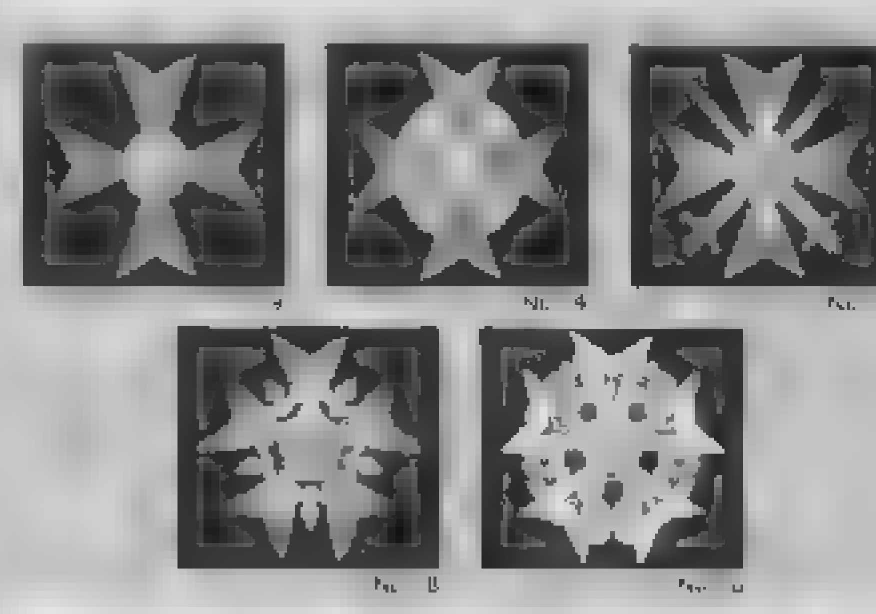
撃墜すれば勲章がもらえ、「モデルディスプレイ」という隠し仕様入手に関係する。勲章の下の数字は登場するミッションナンバーに対応

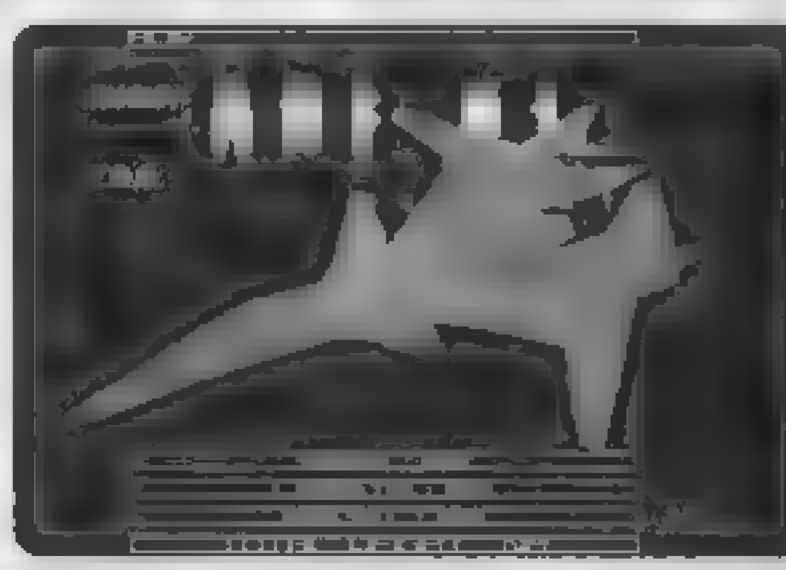
ライバル機



ゾーイ(Z.O.E)と呼ばれるパイロットが搭乗している機体。ゾーイは一度倒しても別のミッションで機体を乗り換えて登場する







最終ミッションでゾーイが搭乗するADF-01。いままでのゾーイ機とは比べ物にならない性能を持つ

知って得する小技紹介

1 マップアングルを変更

「行動選択画面」でミッション選択時に表示される背景地図はセレクトボタンを押すごとにアングルが変更できる。アングルはそれぞれ通常、拡大、縮小の全3種類。いつもとは気分を変えたいときにオススメ





左写真が拡大画面、右写真が縮小画面。アングルによって雰囲気も一変する

2 リプレイカメラを固定

リプレイ時に対地マップ表示ボタン（キーコンフィグ前は□ボタン）を押すことで、リプレイカメラの視点を固定できる。通常ではカメラアングルが常に切り替わり複数の視点でリプレイが展開されるが、この技を利用すれば好みの視点だけでリプレイを楽しめる

3 アナログジョイスティック

アナログジョイスティックを接続した状態で「KEY CONFIG画面」に移動する。すると画面にアナログジョイスティックが表示されているはず。この状態で1Pコントローラのセレクトボタンを押すと、ジョイスティックモデルを裏返すことができるのだ

ACE COMBAT 2

全30Mission

- 01:偵察部隊迎撃 N
- 02:偵察部隊追撃 C
- 03:補給港奇襲 N
- 04:前線基地攻撃 S/C
  - 05:海上油田破壊 S/C
- 06:峡谷基地突破 N
- 07:夜間追撃戦 S/C
  - 08:資源採掘場攻撃 S/C
- 09:爆撃作戦護衛 S/R
- 10:高高度追撃戦 N
  - 11:補給作戦阻止 N
- 12:兵器生産基地奪取 S/C
- 13:試作爆撃機破壊 S/C
- 14:機動艦隊襲撃 S/C/R/着艦
- 15:潜水艦基地突入 N
- 16:水力発電所奪取 S/N/R

アルファヴィル作戦

- 17:ミサイルサイロ基地破壊 S/C
- 18:海峡突破作戦護衛 S/C
- 19:地熱プラント基地突入 S
  - 20:集結艦隊攻撃 S/着艦
- 21:沿岸レーダー施設破壊 S

ベリッシマ作戦

- 22:輸送部隊追撃 S/C
- 23:低高度奇襲作戦 C/着陸
- 24:墜落機救出作戦 S
  - 25:素粒子研究所攻撃
- 26:最終防衛ライン突破 S

- 27:敵征圧都市攻撃 S/着陸
- 28:敵司令部攻撃 S/R ……▶ ノーマルエンディング
- 29:大型潜水艦追撃 ……▶ バッドエンディング
- 30:司令要塞攻撃 S/R ……▶ ボーナスエンディング

記号説明

S	僚機登場
N	[illegible]
C	コマンド機出現
R	ライバル機出現
着艦	ミッション成功後、着艦イベントあり
着陸	ミッション成功後、着陸イベントあり

ミッション発生条件

NO.5……NO.3で、TRANSPORTを撃沈する
NO.8……NO.6で、C-5を破壊する
NO.11……NO.9で、TRANSPORTを撃沈する
NO.20　NO.18で、味方艦船を撃沈されない
NO.25　NO.23で、C-5を破壊する

エンディング条件

ノーマルエンディング…NO.28で、ライバル機F-15Sを撃墜しない
バッドエンディング…NO.29で、巡航ミサイルの撃墜に失敗する
ボーナスエンディング…NO.30で、ミッションに成功する

内緒のACE COMBAT2 裏技集

1：エクストラ

Mission28「敵司令部攻撃」をクリアしノーマルエンディングを見るか、Mission30「司令要塞攻撃」をクリアしボーナスエンディングを見てクリアデータをセーブする。すると次回から「Play Level選択画面」の次に「Aircraft 選択画面」が表示される。ここで「EXTRA」を選択すると自機のラインナップが変更された状態でゲームを楽しむことができる。登場する新機種は全8種類だ



新たに追加される戦闘機のひとつ グ フルデルタ翼が特徴的なSF-35

2：フリーミッション

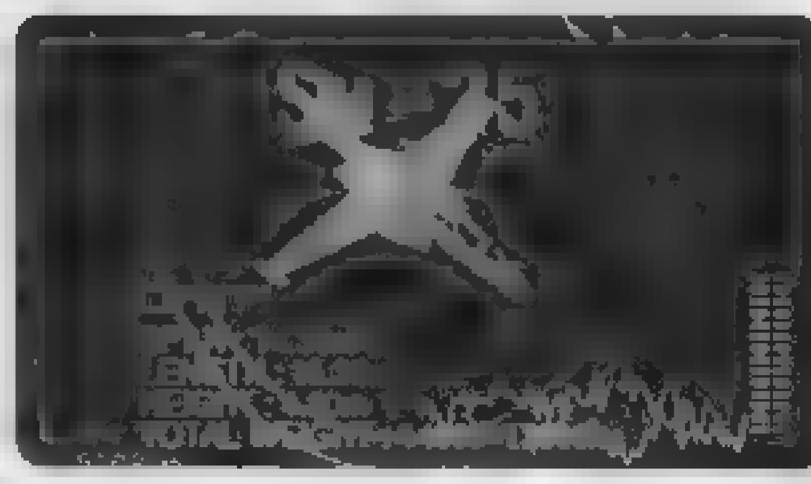
自機ラインナップが「EXTRA」の状態で、ノーマルエンディングかボーナスエンディングを見るすると次回から「Game 選択画面」に「FREE MISSION」が加わり、ミッションを選択できるようになる。ただし、選択できるミッションや機体は今までに登場したもののみである。またゲーム中の設定で「HUD」を「OFF」に変更すると画面上のHUD表示を消すことができる



難易度別のミッションクリアタイムもそれぞれ記録される

3：ミュージックプレイヤー

エースコンバット2」では戦闘結果によって加算されていくポイントによって全21段階の階級がもらえる。この階級が「First Lieutenant」(上位10番目)以上でノーマルエンディングかボーナスエンディングを見る。すると「OPTION」メニューに「MUSIC PLAYER」が加わり、ゲーム中に使用されているBGMを自由に聞くことができる。詳しい操作方法は以下の通り



敵に邪魔されないので じっくり音楽を楽しもう

操作方法
方向キー…カーソル移動　スタート…プレイ/ストップ　L1/L2…1曲戻る
R1/R2…1曲進む　○…決定　セレクト…画面切り換え　×△…キャンセル

4：モデルディスプレイ

「Personal Date」内の「Decoration」に表示される全16種の勲章をすべて集めると「OPTION」メニューに「MODEL DISPLAY」が加わる。この「MODEL DISPLAY」ではゲーム中に登場する全機種を見ることができる。機体は拡大縮小だけでなく、色の変更も可能。詳しい操作方法は以下の通り。機体選択後に「MUSIC PLAYER」画面に入ると、先ほど選択した機体が画面に表示される



自機だけでなく 敵の戦闘機や輸送機も見ることができる

操作方法
機体選択　方向キー…機体選択　…決定　×△…キャンセル
機体操作　方向キー…回転　…切り換え　L1/L2…縮小　R1/R2…拡大　×…キャンセル

ACE COMBAT 3 DICTIONARY
エースコンバット3用語解説

ア

■ **アントリオン(Antlion)**　ゼネラルリソース空挺部隊の地上戦闘用機動戦車で、4脚を駆使し抜群の機動力を誇る。「Antlion」とは「蟻地獄」の意

■ **イーオン・ジェット**　ニューコム社製空気清浄機　空気清浄化作用を持つ「イーオン粒子」を利用している

■ **イーオン・ジェネレーター(Aeon Generator)**　イーオン粒子を発生させる装置　大気中にイーオン粒子を発生させることで、イーオン粒子を利用した戦闘機の飛行性能を高めることができる。

■ **インサネット(In-sa-net)**　衛星を利用した通信システム。地球上のどんな地域にいても通信可能である

■ **ウロボロス(OUROBOROS)**　総人類電脳化を目指すクーデター組織。OUROBOROSは自らの尾を噛む蛇の名で、無限や再生、真理と知識の融合などを象徴している

■ **衛星軌道上レーザー**　「Orbital Satellite Laser」を略し「O.S.L」ともいう。衛星軌道上の軍事衛星から目標物に対しレーザーによる攻撃を加える

■ **エキスポ・シティー**　UPEOの本部がある都市でUSEA東部に位置する

■ **エレクトロスフィア(Electrosphere)**　電脳空間。「electoro（電気的な）」と「sphere（粒子の集まる球体）」を組み合わせた造語

■ **エンジー(ENSI)規格**　「Electro-Neuron-Synapse-Interface」の略で、パイロットの神経細胞とコンピュータを接続する回路のバス規格。パイロットの神経接続用の電極部分。神経接続により戦闘機の精神的操作が可能となる。

■ **オプト・ニュートロン(Opto-neuron)**　ゼネラルリソース開発の最新人工神経網のことで光速神経網ともいう。従来の規格品と比較しより高度な操縦が可能となった。しかし、直接神経に植え付けるため衝撃により操縦者の脳死や神経障害を招く恐れがある。また人工神経の取り外しはできない。

カ

■ **グローバルウェイ(Global Way)**　地球環境保護団体。「地球の道が、我々の進むべき道である(Way is the way)」をスローガンに温暖化、大規模な都市計画などの環境破壊に限らず、化学実験や人体実験などにも反対している。未知なるものに対する恐怖心の具現化

■ **グロッサリー研究所(Glossary Study LTD.)**　ゼネラルリソース系列の出版業界最大手の学術系企業。ペーパーレス化が進むUSEAでは出版社も情報を提供するネットワーク接続業者となっている。グロッサリー研究所では、用語検索専用サーバーを所有している

■ **コネクテッド(Connected)**　神経接続により、コンピュータを直接人間の脳と繋いでコントロールできるようにすることを指す俗語で、「接合された者」の意

■ **コフィン(Coffin)**　「Connection For Flight Interface」と「Coffin(棺桶)」をかけて名づけられた神経接続コックピットシステムのこと。ここから戦闘機を「AC(Aero Coffin)」と呼ぶ。

サ

■ **サーフ(SARF)**　「Special Armed Response F0rce」の略で、UPEO所属の特殊戦闘部隊。治安維持部隊の下部組織

■ **災害用起爆システム**　ジオフロント内に設置されている災害用の都市起爆システム。全10個所

■ **サブリメーション(Sublimation)**　人としての肉体を捨てデータのみの存在となること。電脳化。「サブリメーション」とはもともと固体が気体に「昇華」することを意味する言葉だった。

■ **サントバリー砂漠**　USEA中心に広がる砂漠地帯　2036年、ゼネラルリソースがジオデジックドームを建設　その後、制御装置の事故のため廃棄処分される。現在はニューコムがバイオプラントを建設中

■ **ジオフロント**　USEA北部、隕石落下により崩壊したセント・アークに作り上げられたゼネラルリソースの地下都市

■ **ジャミング**　妨害電波を発し電波障害を発生させ、通信その他に影響を与えること。現代戦においては直接戦闘の前に欠かせない攻撃といえる

■ **シルバーストーン病**　正式病名「先天性E照射症候群(Congenital E-Irradiation Syndrome)」。アントニオ・シルバーストーン（A.Silverstone）博士により発見されたことからこの名で呼ばれることが多い。太陽光に含まれる「E-ray」を浴びることができないため、太陽光の下では防護服の着用は欠かせない

■ **スコフィールズ高原**　USEA南部のワイアプロ山脈近くの高原　ニューコムのエネルギープラントが建設中

■ **スナイダース会談**　UPEOのクラークソン代表が提唱した会議で、ゼネラルリソースとニューコムの直接対話により紛争解決を図る目的がある

■ **ゼネラルリソース社(General Resource LTD.)**　宇宙開発からインテリアまであらゆる産業に進出している大企業グループ。経済力を背景に国家の枠組みを打破し、その影響力はUSEA全体に及んでいる。自社の利益を守るために軍事力を行使することもある

■ **ゼネラルリソース沿岸工業地帯**　USEA東部ガンザー湾付近に建設された工業地帯で、ゼネラルリソースの中心工業地帯となっている

■ **ゼペット計画**　ニューコムが研究を進める無人兵器搭載用AIの開発計画　AIにオリジナルの知能を持たせることを目標としている。名の由来は「ピノキオ」に登場し、星に願いピノキオに人格を持たせた老人ゼペットから。コーエン博士の命名。

タ

■ **ターミナルフェイズ(Terminal Phase)**　ウロボロスの目指す総人類電脳化計画

■ **ダイレクテッド(Directed)**　人工神経を体に植え付け機械と直結された人間を指す俗語で「直結された者」の意

■ **チュビンブルグ森林地帯**　USEA南部の森林地帯　ニューコムバイオの所有する「ナノ・テクノロジー研究所」が建設されている。

■ **データー・スワロー(Data-swallow)**　エレクトロスフィアに接続し、様々な情報にアクセスできるブラウザが組み込まれたOS。2032年にゼネラルリソースにより発売され、2040年にバージョン3.2 2がリリースされた。

■ **デッド・コピー(Dead-copy)**　複製人格　人間の脳を複製して作った人格を指す俗語

■ **テレ・イグジスタンス(Tele-existance)**　通信衛星を利用した兵器の遠隔操作システム。操縦者の肉体的被害は避けられるものの、タイムラグの影響で兵器の能力を最大限に引き出すことはできない。また、精神的被害の可能性は残される

ナ

■ **ナノ・テクノロジー（Nano-technology）** ナノ単位の微小粒子を利用した技術 ナノは十億分の一単位の接頭語

■ **ナノ・バイト（Nano-bite）** ニューコム開発の粒子状ロボットの名称、プログラムに従い増殖、進化する

■ **ニューコム社（Neucom inc.）** 科学技術分野において急速に発展してきた新鋭企業 他団体の人材を積極的に取り込み幅広い分野への進出を模索しているが、その過程でゼネラルリソースとの対立も生じている

■ **ニューコム宇宙開発基地** USEA南端コモナ諸島に建設された宇宙開発基地

ハ

■ **バイオ・テクノロジー（Bio-technology）** 生物工学、生命工学の意だが、なかでもDNA組み替えや細胞融合など微生物を利用した産業技術を指す

■ **ピーカブン（Peek-a-boom）** データスワロー対応検索エンジン キーワードからエレクトロスフィア内の情報を探し出すシステム。データ検索のおまじない言葉「いないいないばあ」が名前の由来となっている

■ **フェイス・パーク紛争** ニューコムに対しゼネラルリソースが経済制裁を加えたことに端を発し2040年に勃発した紛争。紛争地帯から名づけられる

■ **フォートグレイス空港** USEA南端に位置する空港で、ニューコム宇宙開発基地に近く戦略的に重要な空港といえる

■ **フライ・バイ・オプト（Fly by Opto）** 戦闘機の操縦において神経接続されたパイロットを補助する自動制御を指す。「フライ・バイ・ワイヤ」の発展型

■ **ベイトン紛争** ニューコム宇宙開発基地とゼネラルリソースの大陸間弾道ミサイルのニアミスが原因となって発生した紛争。ゼネラルリソース側はミサイルの発射を否定しているが、真偽のほどは定かではない。ガブリエル・W・クラークソン議員の尽力により表面的には停戦を迎える

■ **ペトロル沿岸** USEA北部から東部に広がるフィヨルド地帯

■ **ポート・エドワーズ** USEA北部に位置しニューコム本社が存在する都市。ニューコムの技術が都市開発に活かされている

■ **ホワイト・バレー** USEA北部に位置しゼネラルリソース空軍基地が建設されている

マ

■ **マイクロ波発電所** ニューコムが電力供給源として使用している新技術エネルギープラント。安全性を疑問視する環境保護団体から非難の的となっている。良い意味でも悪い意味でもかつての原子力発電と同様の位置にある

■ **メガフロート** ニューコムの海上移動都市。軍事施設を中心に多数の施設が存在している

■ **メリトン地域** USEA西部の未開発地域。その豊富な資源をめぐりゼネラルリソースとニューコム間に争いが絶えない。

■ **メリトン地域緊張緩和協議会** ゼネラルリソースとニューコム間におけるメリトン地域での対立についての協議会。USEA南部のレイニー岬が開催地

ヤ

■ **ユージア（USEA）** 「United States of Euro-Asia」の略。多国籍企業の経済的支配のもと国境が失われたため 便宜上の地域区分的国家。権力の中心は当然企業の重役達に握られている

■ **ユージア海** USEA東岸の海名。

■ **ユーピオ（UPEO）** 「Universal Peace Enforcement Organization」の略で、「NUN」直属の機関 以前はゼネラルリソースの隠れ蓑的な存在であったが、ガブリエル・W・クラークソン議員の代表就任後は次第にUSEA内での役割を大きくしている。

ラ

■ **ランバート山脈** メリトン地域から西にのびる山脈。付近にニューコム勢力下のケイプ・レイニー空港、デニス空港が存在する

■ **レイニー岬** USEA最西端にありニューコムの勢力下にある。

■ **ロッキー諸島** USEA東部の島々を指す総称。近辺にエキスポ・シティー(UPEO本部有り)やペトロル沿岸がある

英数

■ **3Dフォトビューア** ゼネラルリソース製品。撮影した写真の背景を裏側部分の画面に表示し、被写体を立体的に見せてくれる

■ **BCW** 「Bio Chemical Weapon(細菌兵器)」の略で、毒ガスや生物兵器全般を指す。非人道兵器の代表格

■ **DOE** 「Darkness of Enigma」の略。ゼネラルリソースが極秘裏に研究を進めていた軍事的開発計画。主な研究項目は人工光速神経網の実用化や次世代戦闘機の開発などだが、最終的には人類滅亡後の研究を目指しているとする説もある

■ **DOE軍事研究所** かつてイノウエ女史やコーエン博士らが所属していたゼネラルリソース空軍の研究機関

■ **DOE極秘開発施設** ゼネラルリソースによるDOE計画に関する極秘開発施設。USEA中心部のハッティース渓谷に建設中との情報あり

■ **EAPN** 「Euro-Asia Public Network」の略で、USEA国営放送局を指す。2003年設立

■ **GBS** 「General Broadcasting System」の略で、ゼネラルリソース系列スフィア民営放送局を指す

■ **GRDF** 「General Resource Defense Force」の略で、ゼネラルリソース所属の防衛部隊

■ **IRBM** 中距離弾道ミサイル。アンバー山脈のニューコムミサイル基地に配備されている。

■ **NEU** 「Neucom Emergency Unit」の略で、ニューコム所属の非常事態配備機構

■ **NOC** 「Network Operation Center」の略で、ネットワーク接続業者を指す。電脳空間の警備、環境保護などの面からUSEA全体でペーパーレス化が進み活躍の場は多岐に渡っている。

■ **NUN** 「Neo United Nations」の略で、UPEOの母体組織 国際平和の維持、諸国間の友好と協力を目的に成立するが、現在ではゼネラルリソースとニューコムの仲介役が主な仕事となっている

■ **NVS** 「Neucom Visual Server」の略で、ニューコム系列スフィア民営放送局を指す。電脳空間を利用したテレビ放送を他放送社に先駆け開始する

■ **Rナンバー** ニューコムが独自に開発した戦闘機シリーズの総称。「R」は「Radical(革新的)」の意。機種名称はそのデザインから海洋生物の名を冠している

MISSION
ミッション達成率一覧

No.	MISSION ミッション名は本書66ページからのマップ攻略に準拠		達成率条件／達成率イベント 達成率条件に○は達成率D以外の場合に通常とは異なるイベントあり	イベント、分岐など 分岐条件やミッション中イベントなど
01	AWAKENING UPEO出動	A	破壊数10以上　／	
		B	破壊数9	
		C	破壊数8以下	
		D	一次攻撃で終了	
02	BRAVADO SARFのエース	A	破壊数23以上	
		B	破壊数18～22	
		C	破壊数17以下	
		D	一次攻撃で終了	
03	ENTER DISION ゼネラルのディジョン	A	5000点以上　／○	得点
		B	4000～4999点	デコイ…400点、タワー 200点
		C	3000～3999点	アクロバット 1フレーム毎 50m未満 3
		D	2999点以下	200m未満 2、800m未満 1（8100点満点
04	PAPER TIGER 張り子の虎	A	破壊数23以上破壊　／	**UPEO残留…空母護衛、No.5へ**
		B	破壊数19～22破壊	**ゼネラルリソース移籍…空港奪還、No.20へ**
		C	破壊数18以下破壊	
		D	一次攻撃で終了	ノンターゲット3以上破壊でランクC
05	BROKEN TRUCE 停戦協定破棄	A	破壊数11以上	
		B	破壊数8～10	
		C	破壊数7以下or R-201が4機以上破壊	
		D	一次攻撃で終了	
06	GHOSTS OF THE PAST よみがえる記憶	A	破壊数8以上　／	**基地発見成功…No.7へ**
		B	破壊数5～7	**基地発見失敗…No.8へ**
		C	破壊数4以下	
		D	一次攻撃で終了	
07	NO CLEARANCE 作戦外行動	A	ミッション終了5分以内	**護衛しない…No.8へ**
		B	ミッション終了6分30秒以内	**護衛する…No.9へ**
		C	ミッション終了6分31秒以上	
		D	一次攻撃で終了	
08	FRAGILE CARGO 匿名のテロリスト	A	高速艇破壊30秒未満	
		B	高速艇破壊30秒～59秒	
		C	高速艇破壊1分以上	
		D		
09	SCYLLA AND CHARYBDIS レイニー岬の交戦	A	ミッション終了2分未満	**UPEO残留…No.10へ**
		B	ミッション終了2分～3分未満	**ニューコム移籍…空中給油、No.39へ**
		C	ミッション終了3分～4分未満	
		D	ミッション終了3分以上	
10	FATES INTERTWINED UPEOの革命	A	ミッション終了3分未満	
		B	ミッション終了3分～4分未満	
		C	ミッション終了4分以上	
		D		
11	REACHING FOR STARS 星を目指す光	A	破壊数18以上	
		B	破壊数15～17	
		C	破壊数14以下	
		D	アントリオン着地	
12	ONE-WAY TICKET ユニット奪回	A	破壊数10以上	ミッション完了5分以上 レナが列車を破壊
		B	破壊数8～9	
		C	破壊数7以下	ノンターゲットを1以上破壊でランクC
		D	レナが列車を破壊	

13	BUG HUNT ナノバイト暴走	A B C D	ミッション終了4分29秒以内 ミッション終了4分30秒~6分59秒 ミッション終了7分以上	
14	PAWNS IN THE GAME バークの陰謀	A B C D	ミッション終了9分以内 ミッション終了9分1秒~10分59秒 ミッション終了11分以上 二次攻撃開始	着陸
15	DAMAGE CONTROL 始まりの指導者	A B C D	破壊数22以上 破壊数12~21 破壊数12以下	
16	BROKEN WINGS レナの翼	A B C D	ミッション終了3分59秒以内 ミッション終了4分~9分59秒 ミッション終了10分以上	
17	SPHYRNA スフィルナ追撃	A B C D	スフィルナ+破壊数12以上 スフィルナ+破壊数8~11 スフィルナ+破壊数11以下	
18	A CANOPY OF STARS 夜空の下で	A B C D	破壊数21以上 破壊数12~20 破壊数11以下	
19	SOLDIER OF FORTUNE 新しい場所	A B C D	破壊数15以上 /◯ 破壊数10~14 破壊数9以下 二次攻撃開始	
20	MEGAFLOAT メガフロート制圧	A B C D	高速艇+破壊数24以上 /◯ 高速艇+破壊数15~23 高速艇+破壊数14以下 二次攻撃で高速艇が脱出	**高速艇破壊…No.21へ** **高速艇脱出…No.22へ**
21	TARGET ACQUISITION 隠蔽されしもの	A B C D	一次攻撃3分未満+破壊数20以上 /◯ 一次攻撃3分未満+破壊数15~19 一次攻撃3分未満+破壊数14以下 一次攻撃3分以上	二次攻撃出現敵機数 一次攻撃3分未満…R201×3,MiG33×3 一次攻撃3分以上…MiG33×3
22	PARTNERS コンビネーション	A B C D	5分未満で破壊数18以上 /◯ 5分未満で破壊数12~17 5分未満で破壊数11以下 5分以上経過	
23	TAINTED PEACE 偽りの平和は	A B C D	破壊数9以上 破壊数4~8 破壊数3以下	空中給油
24	STRATOSPHERE 眼下の強敵	A B C D	破壊数8以上 破壊数7 破壊数6以下 キース救出を優先	**キース救出を優先…ビデオメール、No.25へ** **ターゲット破壊を優先…ビデオメール、No.26へ** 着陸
25	WELCOMING COMMITTEE シャトル破壊作戦	A B C D	破壊数17以上 /◯ 破壊数12~16 破壊数11以下 二次攻撃開始	**No.27へ**
26	TECHNOLOGY TRANSFER 強襲!宇宙開発基地	A B C D	破壊数12以上 破壊数9~11 破壊数8以下orアントリオン4機墜落 アントリオン全滅	**No.28へ**

MISSION

Mission達成度一覧

No.	MISSION		達成率条件／達成率イベント	イベント、分岐など
27	CLAUSTROPHOBIA 霧の峡谷	A B C D	破壊数30以上 /○ 破壊数15~29 破壊数14以下 二次攻撃開始	
28	DILEMMA 二度目の決断	A B C D	破壊数30以上 破壊数23~29 破壊数22以下	**ゼネラルリソース残留…着艦、ビデオメール、No.29へ** **ウロボロス参加…空中給油、ビデオメール、No.34へ**
29	BETRAYAL 異変	A B C D	破壊数50以上 /○ 破壊数46~49 破壊数15以下 キースに敗北	V-22Bを1機以上破壊でランクC
30	HEART OF THE SERPENT ウロボロスの脅威	A B C D	X-49に一定ダメージ+破壊数8以上 /○ X-49に一定ダメージ+破壊数4~7 X-49に一定ダメージ+破壊数3以下 X-49に一定ダメージを与えられなかった	**3分以内にX-49に一定ダメージ…No.31へ** **それ以外…No.32へ** 発艦
31	GEOFRONT ATTACK ブレイク・ダウン	A B C D	ミッション終了3分59秒以内 ミッション終了4分~7分59秒以内 ミッション終了8分以上	
32	CASUALTIES OF WAR 有翼の悪魔	A B C D	破壊数6以上 破壊数3~5 破壊数2以下	着陸
33	GEOPELIA 銀色の8機	A B C D	ミッション終了4分59秒以内 ミッション終了5分~7分59秒 ミッション終了8分以上	
34	THE ORIENTATION ヘビの意志	A B C D	破壊数32以上 破壊数20~31 破壊数19以下 V-22B破壊失敗	**1分30秒経過…ビデオメール、No.35へ** **ターゲット全滅…ビデオメール、No.36へ**
35	LIQUIDATION 残存のニューコム	A B C D	破壊数37以上 破壊数25~36 破壊数24以下	
36	ARCHNEMESIS 最後のテキ	A B C D	破壊数21以上 破壊数12~20 破壊数11以下	
37	MEMORY ERROR 消えゆく記憶	A B C D	UI-4053+破壊数10以上 UI-4053+破壊数5~9 UI-4053+破壊数4以下	
38	ELECTROSPHERE エレクトロスフィア	A B C D	ミッション終了3分59秒以内 ミッション終了4分~7分59秒以内 ミッション終了8分以上	
39	POWER FOR LIFE ニューコムの力	A B C D	破壊数21以上 /○ 破壊数18~20 破壊数17以下 シンシアの指示に従わない	**タンク、レーダーを7個以上破壊…No.40へ** **タンク、レーダーを6個以下破壊…No.41へ**

40	GUARDIAN ANGEL シャトルの帰還	A B C D	ミッション終了2分59秒以内 /○ ミッション終了3分～3分29秒 ミッション終了3分30秒以上 二次攻撃開始	**No.42へ** 離陸、着陸
41	ZERO GRAVITY 大気圏離脱	A B C D	ミッション終了2分30秒以内 ミッション終了2分31秒～2分45秒 ミッション終了3分以内	**No.43へ** 大気圏突入
42	THE PRIZE 衛星回収作戦	A B C D	破壊数24以上 破壊数13～23 破壊数12以下 味方二陣の高速艇発進	
43	UTOPIAN DREAMS 夢と現実	A B C D	破壊数12以上 破壊数9～11 破壊数8以下 低空侵入失敗	**ウロボロス移籍…空中給油、No.44へ** **ニューコム残留…空母着艦、No.48へ**
44	REALITY DISTORTION それぞれの真実	A B C D	破壊数31以上 破壊数27～30 破壊数26以下	
45	COUNTER REVOLUTION 離脱	A B C D	破壊数23以上 破壊数16～22 破壊数15以下	
46	PURSUIT ナイトレーベン追撃	A B C D	ミッション終了2分59秒以内 ミッション終了3分～3分59秒 ミッション終了4分以上	
47	SELF AWARENESS サイモン再び	A B C D	ミッション終了5分29秒以内 ミッション終了5分30秒～6分59秒 ミッション終了7分以上	
48	RESISTANCE クーデターの声明	A B C D	破壊数17以上 /○ 破壊数9～16 破壊数8以下 スフィルナダメージ小	**スフィルナダメージ大…ビデオメール、No.49へ** **スフィルナダメージ小…ビデオメール、No.50 へ** 離陸
49	RADIO SILENCE 無言のシンシア	A B C D	ミッション終了3分59秒以内 ミッション終了4分～5分59秒 ミッション終了6分以上	
50	REVENGE フィーの決意	A B C D	破壊数11以上 破壊数3～10 破壊数2以下	
51	TUNNEL VISION ジオフロント・パス	A B C D	ミッション終了3分59秒以内 ミッション終了4分～5分29秒 ミッション終了5分30秒以上	
52	SOLE SURVIVOR 悪夢の最後に	A B C D	ミッション終了8分59秒以内 ミッション終了9分～11分59秒 ミッション終了12分以上	

STUFF

Publisher	坂本健
Project Manager	大野誠一
Producer	簀河原由朗／成田聖
Project Staff	木島英治／山森篤／森思朗／青木充／伊藤由香里
Sales Staff	新保勝則
Cover Design	高橋俊之（ragtime）
Design Works	高橋俊之（ragtime）
	田波正好（ragtime）
	佐々美賀子（ragtime）
	内田いずみ（ragtime）
	有限会社エストール
Editors Office	CB's PROJECT
Editor in Chief	塩田信之
Editorial Staff	高橋浩介／佐藤水絵／内田雅志
Editorial Supervisor	成沢大輔
Special Thanks	株式会社ナムコ
Digital Importer	Japp @ ASAF

参考文献

『戦闘機入門』碇義朗　著

『ジェット戦闘機入門』立花正照　著
光人社

「戦闘機メカニズム図鑑」鴨下示佳　著

「飛行機メカニズム図鑑」出射忠明　著
グランプリ出版

「航空機名鑑　1945～70ジェット時代編　上」

「航空機名鑑　1970～98ジェット時代編　下」
光栄

『ACE COMBAT 3 electrosphere MISSION & WORLD VIEW』

CB's PROJECT編著

1999年9月17日　初版　第一刷　発行

発行元：株式会社ナムコ

発売元：株式会社メディアファクトリー

郵便番号 104-0061　東京都中央区銀座8-4-17

印刷・製本所：共立印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けております。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)著作者及び出版社に対し文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-88991-892-2 C0076　1999, Printed in Japan

●乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。

●ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんのでご了承ください。

●"PS"及び"プレイステーション"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©1999 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

©1999 CB's PROJECT

©1999 MEDIA FACTORY

